GÉANT 428 PAGES

LES PREMIERES IMAGES DE BLUE STINGER SUR DREAMCAST !

# CD Consoles

PlayStation • Saturn • Nintendo 64 DreamCast • Arcade

N°45 • NOVEMBRE 98 • 39 F

L 9829 - 45 - 39,00 F
12 FS • 300 FB • D.O.M • T.O.M 55 FF • 270 FL

## SPÉCIAL
## TONIC TROUBLE RAYMAN 2

*Les armes fatales made in France*



## TESTS

ODT [PS]
Ninja [PS]
Spyro [PS]
Wild' 9 [PS]
Tenchu [PS]
Oddworld 2 [PS]
Extreme-G 2 [N64]
Bust a Groove [PS]
Colony Wars 2 [PS]
Starshot Space Circus [N64]...

## Turok 2

Une bombe pour la Nintendo 64

## GUIDE IMPORT

Jouez en VO !

## Cool Boarders 3 [PS]

*Le test complet du jeu*


LE PREMIER JEU
TRIPLE ACTION
to the extreme
RUSHDOWN
TRIPLE ACTION
RUSHDOWN
TRIPLE ACTION
100% naturel
plus blanc
que blanc
rince et essore

to the extreme
# RUSHDOWN™

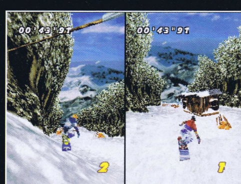
*Kayak, VTT et Snowboard...*
*partez pour un tour du monde de l'extrême.*
*Rushdown contient de l'extrême à forte dose.*
*A ne pas laisser à la portée des lavettes.*




***15 pistes inspirées de sites naturels***




***Mode arcade ou championnat***




*Mode multi-joueurs*

PlayStation ® JANSPORT A VF COMPANY ROSSIGNOL SNOWBOARDS sunn CANAL+ MULTIMEDIA

"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Rushdown is a trademark of Canal+Multimedia

# > En direct de la rédaction



Statu quo ! C'est le sentiment qui domine pour ce mois de novembre. Un mois que l'on a connu beaucoup plus chaud en ce qui concerne les sorties de jeu. Il semble que les frimas de l'automne refroidissent les ardeurs des éditeurs pour la fin d'année. On nous avait habitué à des sorties qui se ramassaient comme les feuilles mortes de l'automne : à la pelle. Cette année, il faudra attendre décembre pour voir débarquer le plus gros de la troupe, en même temps que les blockbusters des éditeurs. Tout ce beau monde se retrouvera donc face aux deux monstres de l'année, attendus par toute la communauté des joueurs depuis bientôt six mois : Tomb Raider III pour la PlayStation et Zelda pour la Nintendo 64. Les autres jeux, qu'ils soient bons ou médiocres, iront rejoindre les oubliettes de l'histoire. Finalement, les arcanes des stratégies de commercialisation du marché des jeux vidéo sont impénétrables ! Un jour ou l'autre, il faudra bien que le marché mûrisse et s'interroge réellement sur ses blocages inhérents au fait de cataloguer les jeux vidéo dans le royaume des jouets. Il y a une vie après Noël ! Si nous revendiquons le statut de dixième art, après la bande dessinée et la photo, il serait enfin grand temps que nous traitions du jeu comme il se doit : de manière professionnelle et non à l'emporte-pièce entre deux tranches de saumon fumé et une coupe de champagne une fois l'an. Les joueurs méritent que l'on fasse plus cas des jeux, quelle que soit leur qualité. Après tout, ils sont en première ligne car, se sont eux les consommateurs. Toutefois, la frilosité du moment trouve peut-être son origine ailleurs. La sortie fin novembre de la DreamCast au Japon n'est certainement pas étrangère à ce vide passager et à toutes les questions qu'elle fait naître. Faut-il attendre la sortie de la machine en France ? Les jeux seront-ils à la hauteur des capacités de la machine ? Comment vont réagir Sony et Nintendo ? Où en est la PlayStation 2 ? Quel avenir pour la Nintendo 64 ? Y a-t-il de la place pour trois constructeurs sur ce marché ? Des questions parmi d'autres qui trouveront leur réponse en 1999 : Une année de réflexion et de transition avant de débuter le XXI^e siècle du bon pied.

**Gilles Sauer**
**Rédacteur en chef**

## ODDWORLD, L'EXODE D'ABE

Le second volet des aventures d'Abe nous replonge dans la saga Oddworld. Ceux qui ont adoré le premier épisode ne seront pas déçus par ce nouvel épisode. Les autres sont invités à découvrir cet univers extraordinaire de toutes urgences !



## TENCHU

Tenchu entraîne le joueur dans des missions bourrées d'action et de stratégie. L'ambiance générale du jeu est la meilleure garantie à une aventure pleine de rebondissements qui ne vous laissera pas indifférents. Tenchu est la bonne surprise de cette fin d'année !



## SPYRO

Après avoir éliminé des tonnes de dinos et de dragons toutes espèces confondues, vous ferez bien une pause avec Spyro le gentil dragon violet au caractère de cochon. Une aventure signée Universal Interactive et réalisée par Insomniac, les créateurs de Disruptor.

## INDEX DES JEUX

### PlayStation


Bio Hazard 2 Dual Shock Ver. ... p.134
Bio Hazard Director's Cut Dual Shock Ver. ... p.134
Blasto ... p.124
Bloodshot ... p.14
Breath of Fire III ... p.122
Brigandine ... p.16
Bust-A-Groove ... p.116
C : The Contra Adventure ... p.138
Capcom Generation 1 ... p.140
Capcom Generation 2 ... p.140
Captain Commando ... p.140
Chocobo Mysterious Dungeon 2 ... p.21
Chocobo Racing ... p.21
Colony Wars Vengeance ... p.110
Cool Boarders 3 ... p.68
Croc 2 ... p.16
Destrega ... p.130
Dolphin's Dream ... p.138
Dragon Flight ... p.19
Galleon ... p.31
Kartia - The Word of Fate ... p.140
Legend ... p.124
Madden NFL 99 ... p.122
Megaman 8 ... p.124
Megaman Legends ... p.140
Metal Gear Solid ... p.132
Music ... p.32
Ninja : l'ombre des ténèbres ... p.102
Oddworld : L'exode d'Abe ... p.94
ODT ... p.106
Parasite Eve ... p.138
R-Type Delta ... p.13
R-Types ... p.122
Rainbow 6 ... p.15
Rayman 2 ... p.46
Re-Volt ... p.22
Rush Down ... p.124
Saboteur ... p.31
Shadow Madness ... p.20
Shadow Man ... p.14
Spyro le Dragon ... p.78
Star Ixiom ... p.13
Suikoden II ... p.21
Syphon Filter ... p.31
Tank Racers ... p.19
Tanktics ... p.32
Tenchu ... p.86
Test Drive 5 ... p.124
The Legend of Legaia ... p.21
TOCA 2 Touring Cars ... p.28
Tomb Raider III ... p.50
V2000 ... p.122
Wild'9 ... p.120
Worms Armagedon ... p.32
X-Files ... p.22
X-Games Pro Boarders ... p.58
Xenogears ... p.13
Zero Divide 2 ... p.124


### Saturn


Capcom Generation 1 ... p.140
Capcom Generation 2 ... p.140
Deep Fear ... p.122
Shining Force III - Episode 3 ... p.138
Slayers Royal 2 ... p.138
Sorvice ... p.138


### Nintendo 64


Bloodshot ... p.14
Body Harvest ... p.17
Castlevania 64 ... p.16
Duke Nukem - Zero Hour ... p.13
Earthbound 64 ... p.16
Extreme-G 2 ... p.118
Glover ... p.15
Hybrid Heaven ... p.20
Jet Force Gemini ... p.17
Micro Machines Turbo ... p.31
Nascar 99 ... p.140
Nightmare Creatures 64 ... p.22
Ogre Battle 3 ... p.18
Perfect Dark ... p.18
Rayman 2 ... p.46
Re-Volt ... p.22
Shadow Man ... p.14
Star Wars : Rogue Squadron ... p.32
Starshot : Panique au Space Circus ... p.114
Tonic Trouble ... p.40
Turok 2 : Seeds of Evil ... p.34
Waialae Country Club ... p.122
WinBack ... p.18


### Dreamcast


Blue Stinger ... p.12
Galleon ... p.31
Giants ... p.30
Mercurius Pretty ... p.30
Sonic Adventure ... p.30


### Arcade


Gauntlet Legends ... p.24
Jojo's Bizarre Adventure ... p.24
Tech-Romancer ... p.24

# AUJOURD'HUI CHEZ CARREFOUR
## LA SÉLECTION DU MOIS




Jeu vendu séparément




Jeu vendu séparément

**Pour tout achat d'une console PlayStation, un cadeau spécial Carrefour vous attend !**
**Offre valable du 05/11/98 au 14/11/98.**




**Console PlayStation 790 FRS**

Disponibles dans tous les magasins distribuant habituellement ces produits.
Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

*Avec Carrefour je positive!*

PlayStation ®


Y SONT MIGNONS,
Y SONT GENTILS.
"Incontestablement l'un des jeux les plus réussis cette année"
CONSOLES + 96%
"En un mot le jeu est BRILLANT"
X 64 92%
"Richesse, profondeur, beauté et un intérêt sans cesse renouvelé !"
PLAYER ONE 98%
"Une réalisation hors du commun"
CD CONSOLES HIT
"A l'avenir, de nombreux développeurs devront s'inspirer de sa jouabilité"
NINTENDO MAGAZINE 95%
"LE chef d'œuvre en matière de 3D"
JOYPAD 8/10
BANJO & KAZOOIE


MAIS VAUT MIEUX
PAS LES CHAUFFER.
CHAUD DEVANT, CHAUD DERRIÈRE, CHAUD PARTOUT !
VOICI BANJO & KAZOOIE, LE NOUVEAU DUO D'ENFER,
QUI NE TIENT PAS UNE SECONDE EN PLACE.
NORMAL, VU LE NOMBRE DE MÂCHOIRES BÉANTES,
DE GRIFFES ACÉRÉES, D'ARMES AFFÛTÉES
QUI EN VEULENT À LEURS POILS ET À LEURS PLUMES.
FRILEUX ET MAUVIETTES, S'ABSTENIR.
NINTENDO64
BANJO-KAZOOIE
NINTENDO64
Only For
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
MET NEDERLANDSE HANDLEIDING
VERSION PAL
PAL-VERSIE
Nintendo

# Sommaire

## Tonic Trouble (PS), en couverture

40



Ubi Soft s'apprête à sortir à quelques mois d'intervalles Tonic Trouble et Rayman 2, deux jeux attendus avec des personnages loufoques mais pas si dissemblables que ça. Ce mois-ci, nous vous révélons tout sur Tonic Trouble, un jeu de plates-formes/aventure qui risque d'être une très bonne surprise.

## Cool Boarders 3 (PS), Test

68



Après 1080° le mois dernier, voici que le troisième volet de la fameuse série Cool Boarders débarque sur PlayStation. Sur dix pages, nous vous montrerons pourquoi notre avis va différer de celui de la profession, et en quoi ce jeu est doté d'une profondeur surprenante, pour peu que l'on prenne le temps d'y jouer

## Spyro the Dragon (PS), Test

78



Le voilà enfin. Après des semaines d'attente fébrile, le jeu de plates-formes qui prétend rivaliser avec les meilleurs du genre, à savoir Mario ou Banjo Kazooie, fait une entrée fracassante sur PlayStation. Une analyse détaillée et des conseils de jeu vous sont proposés.

## Tomb Raider 3 (PS), Preview



50

Découvrez toutes les dernières informations sur le jeu qui risque de cartonner pendant les fêtes de fin d'année. Tous les détails sur les nouvelles aventures de Lara Croft, ainsi que les améliorations notables par rapport aux précédentes versions, sont ici décortiquées.

## Turok 2 (PS), Preview

34



C'est confirmé, le doom-like ultime débarque en test au mois de décembre. Ce mois-ci, découvrez les premiers niveaux de ce qui s'annonce comme la bombe meurtrière de cette fin d'année.

## L'exode d'Abe (PS), Preview



94

C'est au dernier moment, alors que nous bouclions presque ce numéro, que nous avons reçu la version finale d'Abe 2. Soucieux de l'actualité, nous lui avons débloqué cinq pages pour vous offrir un test complet sur ce qui s'annonce comme un des événements du mois.


### News p.12

Comme chaque mois, découvrez avant tout le monde tous les jeux en préparation et ceux qui s'apprêtent à sortir en arcade et en import. Ce mois-ci, des nouvelles fraîches de la DreamCast avec Blue Stinger mais aussi toutes les nouveautés présentes à l'ECTS de Londres.

### Blue Stinger p.12

Les nouveaux jeux pour DreamCast ne cessent d'affluer. C'est maintenant au tour de Climax d'entrer dans la danse avec un jeu mélangeant aventure et action dans le pur esprit Resident Evil.

### Now Loading, p.62

Notre nouvelle rubrique, réclamée par tous les accros des dernières nouveautés, est un condensé d'infos. Sur deux pages, soyez au fait des dernières rumeurs aussi bien sur les jeux à venir que sur les accords entre éditeurs.

### Test p.64

Décidément, l'approche de Noël se fait sentir et une pléthore de titres débarquent au même moment. Aussi, derrière Cool Boarders 3, Spyro et Abe 2, nous consacrons une large part à Ninja, ODT, Wild 9 ou Bust a Groove.

### Tenchu, Test p.86

Découvrez ce mois-ci le test complet de Tenchu, le jeu d'action dans l'esprit de Metal Gear Solid version Japon médiéval. Sur six pages, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les ninjas sans jamais osé le demander.

### Colony Wars Vengeance, Test p.110

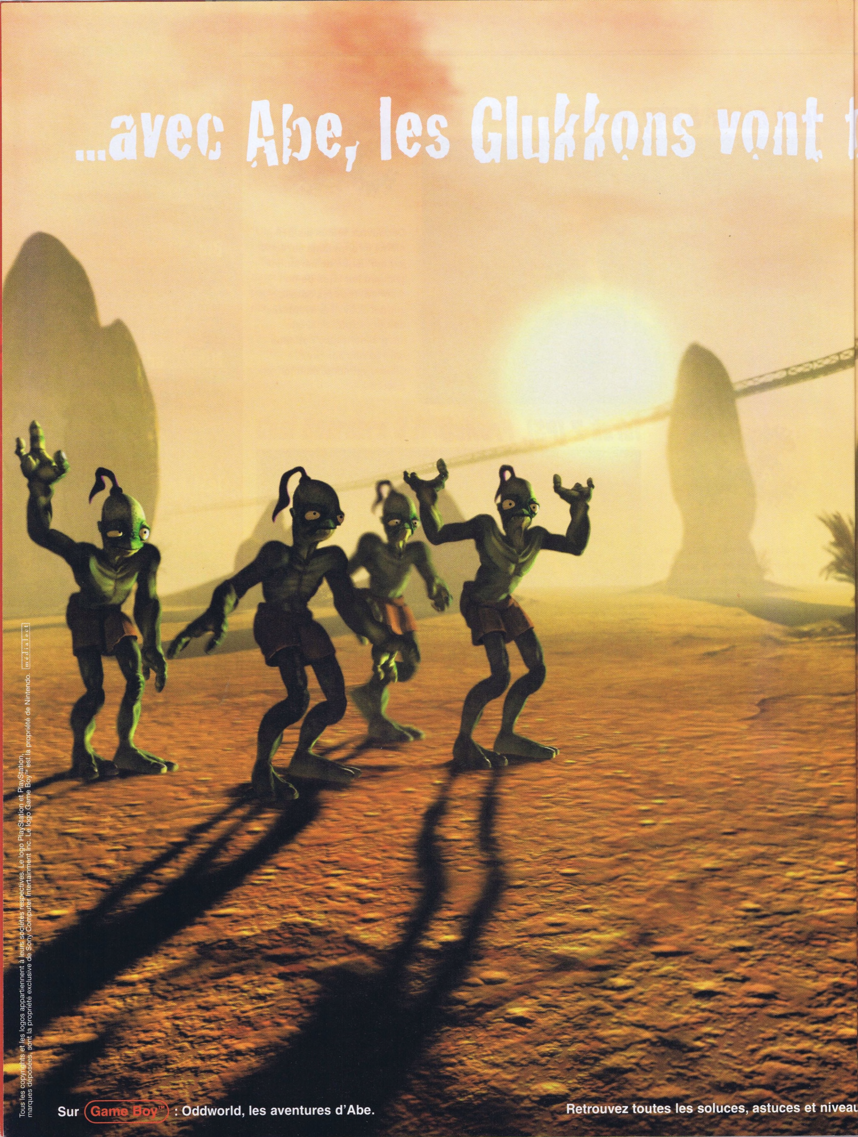
Par manque de place due au très grand nombre de titres sortis, nous n'avons accordé que 4 pages à ce jeu. Mais, attention, Colony wars 2 est un très grand jeu, bien meilleur que le premier, et qui vous accrochera tout de suite. La preuve dans le test !

### Forum p.142

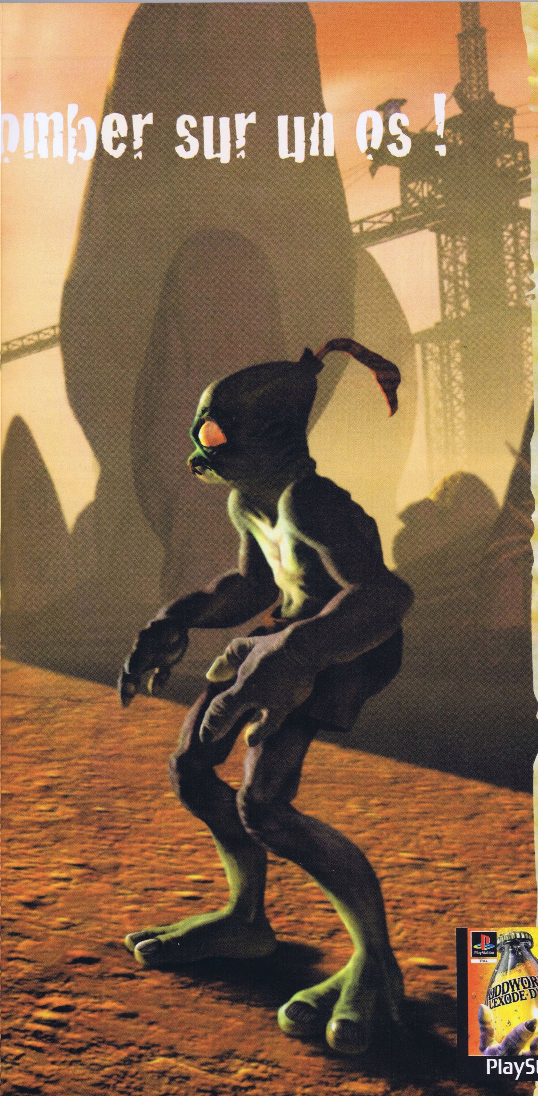
Encore de nombreuses interventions dans cette rubrique faite par et pour vous. Les multiples questions que vous vous posez trouvent ici des réponses précises. N'hésitez pas à nous envoyer vos tests de jeu car votre avis est fondamental pour nous.

### Abonnement p.143

Profiter de notre offre exceptionnelle d'abonnement et recevez un jeu avec votre premier exemplaire de CD Consoles.



...avec Abe, les Glukkons vont
Sur Game Boy™ : Oddworld, les aventures d'Abe.
Retrouvez toutes les soluces, astuces et niveau
Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives. Le logo PlayStation et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Le logo Game Boy™ est la propriété de Nintendo.
médialect




# ODDWORLD
## L'EXODE D'ABE™

Les terribles Glukkons s'apprêtent en effet à fabriquer de la bière avec les os du peuple d'Abe !
Aidez le petit héros à sauver les siens ! Révélez les secrets des terres d'Oddworld :

- Maîtrisez de nouveaux pouvoirs, devenez invisible, possédez vos ennemis.
- Dialoguez avec tous les personnages et tenez compte de leurs émotions.
- Découvrez un monde au graphisme exceptionnel.
- Sauvegardez vos exploits à chaque instant.











Sur 2 CD

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

ODDWORLD INHABITANTS

PC CD

www.xanaweb.com
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux *2,23 F/mn

PlayStation

...secrets avec le guide officiel "Oddworld : l'exode d'Abe" chez votre revendeur.

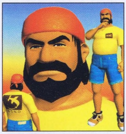
# Blue Stinger

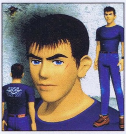
## Le cauchemar commence sur Dreamcast

**La mort de Cervantès et la destruction de l'une des deux parties de Soul Edge n'a pas suffi à mettre un terme aux agissements de l'esprit démoniaque enfermé dans cette lame légendaire. Une fois de plus, de valeureux guerriers se lancent à la poursuite de l'épée maudite qui, entre-temps, s'est trouvée un nouveau porteur. En soif de pouvoir de valeureux guerriers se lancent à la poursuite de l'épée maudite qui, entre-temps, s'est trouvée un nouveau porteur.**

### Le scénario

*Après un tremblement de terre dans la péninsule du Yucatán, une nouvelle île émerge de l'océan. Des scientifiques américains y découvrent des créatures de l'aire préhistorique. Après quelques années, la situation dégénère et des monstres font leur apparition. Le héros, Eliot G. Ballade, fait partie d'une équipe de secours et sera aidé de Dogs Bower, spécialiste des armes lourdes, de Janine King, spécialiste en informatique et en armes légères ainsi que de Nefilim une étrange créature au pouvoir de mutation.*



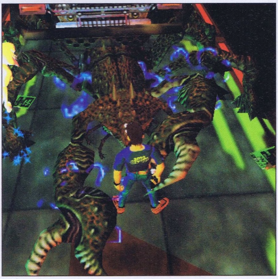




**Machine** Dreamcast. **Développeur** Climax Graphics. **Éditeur** Sega. **Genre** Aventure/Action. **Sortie** Fin 1998.

Climax, à qui l'on doit déjà Dark Savior sur Saturn ainsi que des titres bien plus illustres sur Mega Drive, ne pouvait pas manquer la sortie de la DreamCast. C'est donc à l'un de ses nouveaux studios qu'a été confié le développement de Blue Stinger, dont la production se rapproche beaucoup de celle d'un film. On retrouve ainsi de nombreux noms d'Hollywood au sein de l'équipe de développement tel que Robert Short (récompensé pour Beetlejuice) au game design et Pete Von Sholley (Mars Attacks, The Mask) au story board. Le jeu se déroule à la manière d'un Resident Evil même si l'aventure a été privilégiée à l'action (contrairement à ce que laisseraient supposer les photos). Mais la comparaison s'arrête là tant le fossé technique entre ces deux titres est important. Il suffit pour s'en convaincre d'observer la qualité et les détails des textures, certaines étant même de véritables photos. Blue Stinger risque bien de convaincre les derniers sceptiques vis-à-vis des capacités de la DreamCast. ■









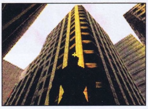
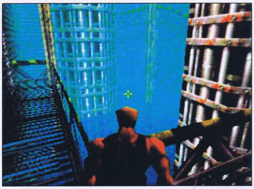
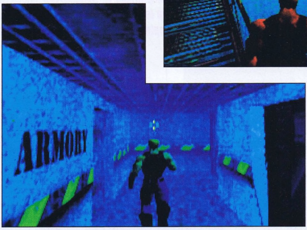




# Duke Nukem - Zero Hour

**Machine** **Nintendo.** **Développeur** **Eurocom.** **Éditeur** **GT Interactive.** **Genre** **Action.** **Sortie** **Printemps 1999.**

Duke Nukem prépare un retour fracassant sur Nintendo 64. On oublie le Doom-like traditionnel au profit d'un jeu proche de l'épisode Time to Kill sur PlayStation. Son développement a été pour l'occasion confié à Eurocom, à qui l'on doit l'excellente convertion de Mortal Kombat 4 sur Nintendo 64. Depuis leur dernière défaite, les aliens à l'allure porcine, ont maîtrisé le voyage temporel afin d'éliminer les ancêtres de leur ennemi juré, Duke Nukem. Ce serait compter sans la détermination de notre héros prêt à traverser le temps et l'espace, du Far-West, au New-York moderne. Le jeu utilisera l'extension de 4 Mo pour un mode haute-résolution en plus d'un mode multi joueur. ■

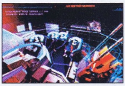







### STAR IXIOM

Machine PlayStation. Éditeur Namco. Développeur Namco. Genre Shoot 3D. Sortie Décembre 1998 au Japon.

**En cette fin de XXVe siècle, les humains colonisaient une multitude de planètes. Ils se croyaient la seule forme de vie intelligente jusqu'à l'apparition d'une force d'invasion alien. Aux commandes de votre chasseur Gaia, vous protégez les colonies. Alliant shoot'em up et jeu de stratégie, Star Ixiom vous obligera, à gérer vos bases d'approvisionnement.** ■

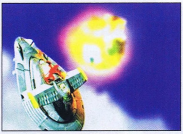
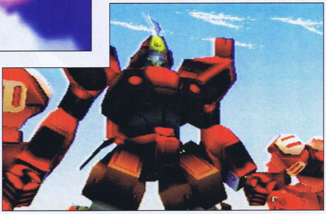



# Xenogears

**Machine** **PlayStation.** **Développeur** **Squaresoft.** **Éditeur** **Square EA.** **Genre** **Jeu de rôle.** **Sortie** **Novembre 1998.**

Déjà disponible au Japon, une sortie américaine de ce jeu a longtemps été incertaine. La récente association entre Squaresoft et Electronic Arts a débloqué la situation et c'est avec impatience, que l'on attend cette traduction. Contrairement à Final Fantasy VII, les personnages sont des sprites évoluant dans un univers en 3D temps réel. Il est possible de déplacer la caméra pour une meilleure vision du jeu. L'originalité de Xenogears réside dans son système de combat qui vous permet de créer vos propres enchaînements. Les héros disposent de Gears, robots géants, vestiges d'une époque révolue, qu'ils utilisent pour se défendre ou se déplacer. ■





### R-TYPE DELTA

Machine PlayStation. Éditeur Irem. Développeur Irem. Genre Shoot'em up. Sortie 19 novembre au Japon.

**R-Type sur PlayStation, possède de nombreuses similitudes avec Einhänder qui sera d'ailleurs son principal concurrent. Le défilement de votre vaisseau spatial se déroule toujours selon un plan. Vous aurez le choix entre trois vaisseaux différents de part leur armement, leur maniabilité pour vous inciter à finir le jeu.** ■




# Shadow Man

## Comics sauce Acclaim

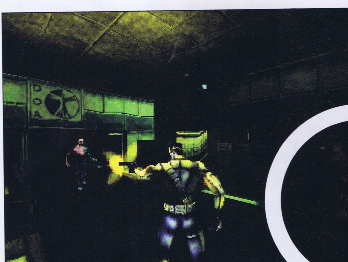
**Acclaim continue sur sa lancée avec deux nouvelles adaptations de Comics. Il s'agit cette fois-ci de Bloodshot et Shadow Mask. Apparemment, l'expérience commence à payer puisque les deux s'annoncent très prometteurs. Après Turok 2, Acclaim a une nouvelle fois loué les services d'Iguana Entertainment pour adapter deux licences du catalogue Valiant. Les développeurs ont, cette fois-ci, changés de veine...**

**Machine** PlayStation et Nintendo 64. **Développeur** Iguana. **Éditeur** Acclaim. **Genre** Action. **Sortie** Premier trimestre 1999.

Shadow Man est une BD destinée aux adultes. Elle embrasse le thème de la mort. Vous incarnez Mike LeRoi, un diplômé de littérature anglaise devenu un assassin. Grâce au Shadow Mask, Mike peut se transformer en Shadow



Man, une créature capable de voyager entre le royaume des morts et la réalité. Sa mission : sceller les frontières de l'Assylum. De la réalité, où Mike explore les fichiers criminels du FBI, aux confins du Royaume des morts, où il consulte les textes sacrés des prêtes vaudous, ses tribulations sont pour le moins, mystérieuses. Le tout, est intégré au moteur 3D Vista d'Acclaim, une petite merveille ! Reste à savoir, si l'ambiance glauque de la Nouvelle-Orléans sera au rendez-vous sur PlayStation et Nintendo 64. La seconde adaptation s'intitule Bloodshot et sortira sur PlayStation. Cette fois-ci, vous faites parti d'une organisation secrète du gouvernement, la DOA. Au programme : une vingtaine de niveaux, des meurtres, différents types de véhicules. ■












# Glover

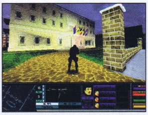



**Machine** Nintendo 64. **Développeur** Nintendo. **Éditeur** Nintendo. **Genre** Action/Réflexion. **Sortie** Noël 1998.

Prévu, pour la Nintendo 64, Glover est une grande première grâce au nouveau concept développé par Hasbro. En effet, Glover, un gant tout blanc, tient le rôle principal dans ce petit jeu d'adresse rapide et amusant. Sa mission : rétablir la paix dans un royaume pas comme les autres. Il faut reconstruire un château de cristal malencontreusement détruit. Pour transporter les cristaux, Glover doit les transformer en ballons, telle est la loi qui régit les six mondes du jeu. Enfin, il ne vous reste plus qu'à, dribbler, rouler et lancer les ballons pour venir à bout du jeu. Attention ! les trente niveaux sont infestés de pièges et de surfaces différentes qui changent la réaction du ballon. Bonne chance. ■




# Rainbow 6



**Machine** PlayStation. **Développeur** Take Two. **Éditeur** Red Storm. **Genre** Action. **Sortie** Décembre 1998.

Même les écrivains se mettent à créer des jeux vidéo ! En effet, Tom Clancy, le célèbre auteur de livres comme " À la poursuite d'octobre rouge ", " Jeux de Guerre " et " Danger Immédiat " vient de sortir son dernier, " Rainbow 6 ". À l'image de ses autres recueils, Rainbow est un thriller géopolitique qui traite du terrorisme. Notre homme a eu l'idée de développer un jeu en parallèle. C'est donc Red Storm qui travaille sur ce concept avec la proche collaboration de Clancy. Il s'agit d'un Quake-like où vous vous battez contre des conspirations des gouvernements. Étayé par un scénario d'enfer, Rainbow 6 s'annonce prometteur. ■



# besoin d'action



**à suivre...**

**BRIGANDINE**

Machine PlayStation. Éditeur NC. Développeur Atlus. Genre Stratégie. Sortie Début 1999.

**Vous incarnez un chevalier chargé de contrer les plans machiavéliques de l'Amiral Zemekis. Mêlant jeu de rôle et stratégie, Brigandine vous plonge dans des dizaines de combats en 3D et offre au joueur la possibilité de découvrir cinq personnages ayant chacun leur scénario. Très bien réalisé et d'une durée de vie très longue, Brigandine est un jeu prometteur. ■**





**EARTHBOUND 64**

Machine Nintendo 64. Éditeur Nintendo. Développeur Nintendo. Genre Jeu de rôle. Sortie Début 1999.

**Appelé Mother 3 au Japon, Earthbound est un RPG attendu. Il n'y a pas une histoire, mais plusieurs chapitres qui gravitent autour de personnages jouables. Le monde, fait de monstres et de magie, sera gigantesque. On nous assure que l'interaction avec l'environnement sera de l'ordre du jamais vu. ■**

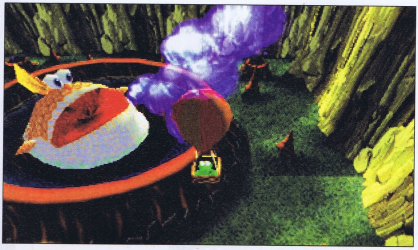


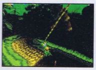


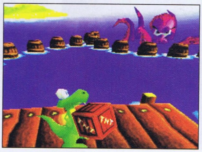
# Croc 2

**Machine** PlayStation. **Développeur** Argonaut Software. **Éditeur** Electronic Arts. **Genre** Plates-formes. **Sortie** Début 1999.

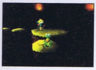
Indéniablement, Croc premier du nom avait été un des meilleurs jeux à la Mario de l'année 1997. Et Croc 2 s'annonce encore meilleur. Comme d'habitude, le Baron Dante reprend du service et décide à nouveau d'emprisonner tous les gobbos, ces espèces de petites peluches ridicules. Comme toute séquelle qui se respecte, Croc 2 bénéficie de plus de niveaux, de plus d'ennemis, de plus de pièges tordus. Croc possède désormais plusieurs attaques différentes (roulades, flips...), qui lui seront utiles à travers de multiples décors variés (mines, forets, lacs). De plus, pour les acharnés, les programmeurs ont aussi inclus beaucoup plus de mini-jeux dans les passages secrets. ■

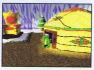








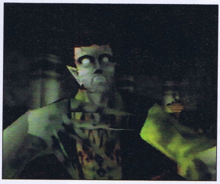




# Castlevania

**Machine** Nintendo 64. **Développeur** Konami. **Éditeur** Konami. **Genre** Action. **Sortie** Début 1999.

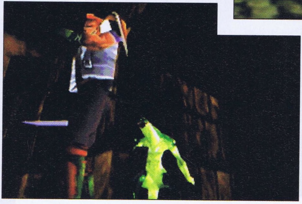
Que tous les inconditionnels de la famille Belmont exultent de joie. La série fait une entrée fracassante sur Nintendo 64. Vous allez à nouveau pouvoir charcuter des zombies, goules et autres maîtres des ténèbres. Mais cette fois, l'environnement 3D sera magnifique avec des effets de lumière saisissants et des décors et animations parfaits. Vous aurez le choix entre quatre personnages bien distincts. Leurs possibilités de combat, très nombreuses, apportent un fun indéniable à l'aventure. Le fouet de Belmont, par exemple, aura une cible pour marquer sa portée. Trop près ou trop loin d'un ennemi, il vous faudra trouver une autre attaque. ■















# Jet Force Gemini

**Machine** Nintendo 64. **Développeur** Nintendo. **Éditeur** Rare Software. **Genre** Action/Shoot. **Sortie** Début 1999.

Rare est une société prolifique. Après nous avoir offert le superbe Banjo Kazooie, et en attendant Conquer 64, nous lui devons désormais un nouveau grand jeu : Jet Force Gemini. Mêlant Shoot 3D et action non-stop, ce produit entouré d'un secret prometteur, vous met dans la peau d'un membre de la Jet Force Team chargé de contrer les plans du tyran Mizar qui menace la sécurité de l'univers. Nous n'y avons pas encore jouer mais, les quelques photos disponibles garantissent une qualité visuelle superbe. Les développeurs annoncent, un véritable carnage ! ■







# Body Harvest

**Machine** Nintendo 64. **Développeur** Gremlin. **Éditeur** Infogrames. **Genre** Action/Shoot. **Sortie** Décembre 1998.

Enfin ! Cela faisait des lustres que Body Harvest était annoncé, avant même la sortie de la Nintendo 64 au Japon. On peut se demander si le jeu est à la mesure de l'attente qu'il suscitait. Certes, il s'annonce long, difficile et varié mais les graphismes semblent un peu trop minimalistes. Toujours est-il que vous dirigez un soldat du futur envoyé dans le passé afin de contrer une première invasion de bestioles extraterrestres. Le scénario est basique mais l'action s'avère omniprésente. Wait and see... ■







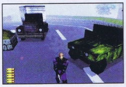



## WINBACK

Machine Nintendo 64. Éditeur KOEI. Développeur KOEI. Genre Aventure/Action. Sortie Début 1999.

**Dans le rôle de Jean-Luc Cougar, membre du SCAT (Strategic Covert Action Team), vous devez investir la base d'une organisation terroriste. Doigté et discrétion seront de mise et il vous faudra utiliser tous les moyens à votre disposition pour mener à bien votre mission. L'intelligence artificielle a été particulièrement soignée. ■**





## OGRE BATTLE 3

Machine Nintendo 64. Éditeur Quest. Développeur Quest. Genre Stratégie. Sortie Début 1999 au Japon.

**C'est avec plaisir que l'on s'apprête à accueillir ce troisième épisode. C'est également l'occasion pour Quest de renouer avec Nintendo. Vous êtes à la tête d'une armée constituée de nombreux personnages, guerriers, hommes-oiseaux, dresseurs de monstres qui gagneront en force et en pouvoir au fil des batailles. ■**





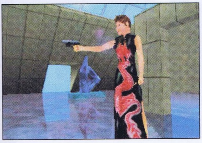
# Perfect Dark

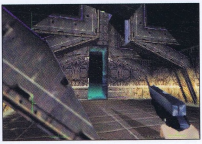
## ■ Le successeur de Goldeneye

***Rare n'a jamais été aussi productif que sur Nintendo 64. À l'origine des principaux grands titres sur cette console, la société américaine espère bien renouveler le succès de Goldeneye avec Perfect Dark. Sans les contraintes d'une licence, les développeurs peuvent maintenant laisser libre cours à leur imagination. Si peu nombreux sont ceux qui peuvent se vanter d'avoir vu tourner Perfect, on peut d'ores et déjà affirmer que se sont de tels titres qui pourront relancer la Nintendo 64.***

**Machine** Nintendo 64. **Développeur** Rare Software. **Éditeur** Rare Software. **Genre** Doom-Like/Aventure. **Sortie** Printemps 1999.

L'année : 2023 ; le lieu : la Terre ; le héros : Perfect Dark. Qui aurait deviné que sous ce nom de code se cache en fait une belle jeune fille, Laura Dark. En tant qu'agent du Carrington Institute, elle doit enquêter sur les agissements de DataDyne, une multinationale, qui, depuis des années, étend son influence sur les plus hautes sphères du pouvoir. Vous dirigez cette héroïne à la manière de James Bond dans Goldeneye permettant ainsi aux habitués d'entrer rapidement dans le feu de l'action. Le joueur remarquera aussitôt une vitesse de jeu accrue, des textures plus nettes et détaillées que dans le précédent Doom-Like de Rare. Des effets d'éclairage et de réverbération renforcent également l'ambiance du jeu. Un soin tout particulier a été apporté à l'intelligence artificielle des ennemis. Plus question d'éliminer l'un d'eux sans que son voisin ne réagisse. Au contraire, il se mettra à couvert ou s'enfuira. Utilisant l'extension de 4Mo, le jeu disposera de modes haute résolution et multi-joueurs. ■













# DragonFlight

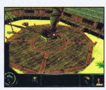


**Machine** PlayStation. **Développeur** Grolier Interactive. **Éditeur** Grolier Interactive. **Genre** Jeu de rôle. **Sortie** Début 1999.

DragonFlight est l'adaptation d'une célèbre série de livres de science-fiction, Chronicles of Pern, dont l'auteur, Anne McCaffrey a vendu plus de 30 millions d'exemplaires. Si tout se passe bien, l'univers graphique du jeu devrait être exceptionnel. Les effets de lumière sont très fins et le design des dragons est magnifique, mais c'est avant tout le monde décrit qui a été l'objet de toutes les attentions. Les décors sont variés, de multiples personnages interagissent entre eux et l'histoire. ■







# Tank Racers



**Machine** PlayStation. **Développeur** Glass Ghost Team. **Éditeur** Grolier Interactive. **Genre** Course. **Sortie** Début 1999.

Véritable jeu d'action détonant, Tank Racers vous propose des courses 3D. En effet, vous dirigez des tanks et devrez non seulement essayer de battre le plus de records possible, mais aussi réussir à vous frayer un chemin parmi les obstacles qui joncheront votre route. Mais comme il est possible de tout détruire ou de tout écraser, l'action risque de prendre le dessus sur vos capacités de conduite. ■












# Shadow Madness

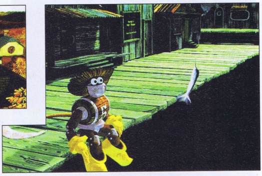
## En quête de l'épée maudite

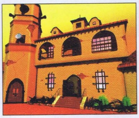
***Annoncé depuis plus d'un an, Shadow Madness, le superbe jeu de rôle de Crave, s'apprête à sortir aux États-Unis et sans doute bientôt en France. Avec une réalisation digne d'un jeu SquareSoft et un intérêt repensé, Il s'annonce comme le seul jeu capable de rivaliser avec la série des Final Fantasy.***

**Machine** PlayStation. **Développeur** Crave Entertainment. **Éditeur** NC. **Genre** Jeu de rôle. **Sortie** Janvier 99 (États-Unis).

La grande surprise dans ce monde clôt, qu'est celui des RPG, vient étonnement des États-Unis et non du Japon avec une société qui prétend pouvoir rivaliser avec SquareSoft ou Konami. Quelle audace ! Mais au vu du résultat, on comprend cette arrogance des créateurs de Crave. Avec Shadow Madness, ils risquent en effet de frapper un grand coup. Situé dans un monde d'heroic-fantasy du nom d'Arkose, le jeu vous met dans la peau d'un jeune homme, Stinger et de son ami Windleaf. Après avoir assisté à la destruction de leur village, et à l'apparition d'une épidémie inconnue, les compères décident de mener l'enquête. D'un point de vue graphique, on sent la filiation avec les produits Square. Mais le plagiat peut parfois améliorer le modèle. Or ici, les décors, en haute résolution, sont de toute beauté. Les développeurs promettent aussi plus de cinquante heures de jeu, avec des surprises en permanence. Hélas, ce projet reste secret. Il est donc difficile de fournir des informations sur les rebondissements ou sur le système de combat. Nous ne pouvons donc, jauger ni la durée de vie ni l'intérêt. ■













### HYBRID HEAVEN

Machine Nintendo 64. Éditeur Konami. Développeur Konami. Genre Action/Jeu de rôle. Sortie Début 1999.

**L'histoire se déroule dans le futur, quand une expérience dans l'espace pour créer des super soldats, dérape et génère des mutants. Vous incarnez un militaire chargé d'enquêter après que le vaisseau contenant les monstres, se soit écrasé sur Terre. L'univers est en 3D et les angles de vue s'adaptent à l'action pour créer un suspense cinématographique. Les combats sont dans la tradition des RPG. Wait and see. ■**





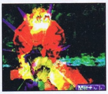


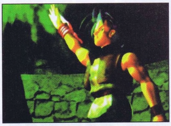


# The Legend of Legaia

**Machine PlayStation. Développeur Contrail Inc. Éditeur SCEI. Genre Jeu de rôle. Sortie 29 octobre 1998 au Japon.**

Réalisé en 3D, The Legend of Legaia est le nouveau RPG des concepteurs de WildArms. Le scénario, résolument écologiste, présente une planète qui est recouverte d'une brume aux pouvoirs maléfiques. Comme dans WildArms, les trois héros, Noah, Ghara et Vann, ne se rencontrent qu'après un prologue. Chacun dispose d'une créature symbiote accrochée à son poignet lui servant d'arme. Compatible Dual Shock, le jeu introduit un système de combat inédit, le Tactical Arts System, conçu pour se rapprocher au mieux d'un beat'em up classique. Enfin la musique, confiée à Michiru Oshima un célèbre compositeur japonais, laisse présager de superbes mélodies. ■






## CHOCOBO MYSTERIOUS 2

Machine PlayStation. Éditeur Squaresoft. Développeur Squaresoft. Genre Jeu de rôle. Sortie Décembre 1998 au Japon.

**La célèbre mascotte de Squaresoft revient dans un jeu dont elle est l'héroïne. Notre joyeux volatile arpentera de nouveau, les sombres couloirs d'interminables donjons. Comme dans l'épisode précédent, il y croisera tout le bestiaire et le panthéon de Final Fantasy. Cid, affublé d'une étonnante paire de moustaches, y fera d'ailleurs une apparition remarquée. ■**




# Suikoden II

**Machine PlayStation. Développeur KCE Tokyo. Éditeur Konami. Genre Jeu de rôle. Sortie Fin 1998 au Japon.**

Suikoden II conserve tout ce qui a fait le succès de son prédécesseur : un nombre impressionnant de personnages jouables (108), la possibilité de gérer et d'aménager son quartier général à sa convenance ainsi que des affrontements entre de véritables armées qui s'annoncent plus grandioses. Lors des phases de combat, il est toujours possible de lancer des attaques conjointes avec certains des six personnages de votre groupe. Le seul reproche est son évolution graphique trop discrète par rapport au premier épisode, excepté au niveau des combats. Le scénario, essence même de tout bon jeu de rôle, palliera à ce défaut. ■








## CHOCOBO RACING

Machine PlayStation. Éditeur Squaresoft. Développeur Squaresoft. Genre Course/Action. Sortie Printemps 1999 au Japon.

**C'est maintenant au tour des Chocobos de participer à un jeu de course pour le moins surprenant. On y retrouve les principaux protagonistes de Chocobo Mysterious Dungeon 2 sur les engins les plus fous : trottinettes, patins à roulettes, tricycles. Tous les moyens de transport sont bons pour finir premier. ■**





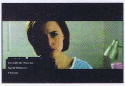


## X-FILES

Machine PlayStation. Éditeur Sony. Développeur Fox Interactive. Genre Aventure. Sortie Début 1999.

**X-Files, le jeu, s'annonce comme une vraie réussite. Entièrement en vidéo (où vous progresser case par case), X-Files développe une intrigue autour d'un jeune enquêteur chargé de retrouver Mulder et Scully, disparus après une attaque dans un hangar. La réalisation est parfaite, l'ambiance est extraordinaire et vous rencontrez tous les personnages de la série. ■**





## NIGHTMARE CREATURES 64

Machine Nintendo 64. Éditeur NC. Développeur Kalisto. Genre Action. Sortie NC.

**Attention. La version N64 de Nightmare Creatures est exactement la même que la version PlayStation, à la seule différence que l'aspect visuel et sonore du jeu a été amélioré. En effet, si les niveaux n'ont absolument pas changé, les graphismes ne sont plus pixélisés et évitent l'effet flou de la Nintendo 64. À suivre. ■**





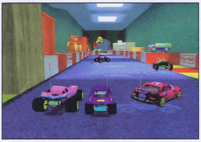
# Re-Volt

## ■ Toy Story

***Voilà bien un jeu que personne n'attendait et qui a fait beaucoup de bruit dans la rédaction de votre magazine. Le nom de cette bombe : Re-Volt. Ou comment se croire dans un vrai bolide quand on dirige une vulgaire voiture télécommandée. C'est une surprise de taille. Re-Volt semblait au départ un projet mineur mais il s'avère au final un jeu plus que prometteur. Alors préparez-vous pour un voyage dans l'infiniment petit !***

**Machine** PlayStation et Nintendo 64. **Développeur** Probe. **Éditeur** Acclaim. **Genre** Course. **Sortie** Début 1999.

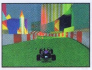
Dans ce jeu de course original, vous dirigez des petites voitures télécommandées et devez parcourir le plus rapidement possible différents circuits au sein d'une maison. ça n'a pas l'air transcendantal, écrit de la sorte, mais nous pouvons vous assurer que ce titre risque d'être l'un des produits les plus fun des mois à venir. Magnifiquement réalisé, il bénéficie d'un réalisme de conduite totalement absent de jeux comme Circuit Breakers ou Micro Machines. Ici, pas de pouvoirs spéciaux pour éliminer vos ennemis mais des chocs latéraux d'un réalisme incroyable. Avec une vue unique de derrière le véhicule, vous ressentirez de vraies sensations de vitesse, d'autant que les véhicules se conduisent comme des bolides. Mais il est inutile d'en dire davantage. Il faudra être vraiment attentif lors du test car, sous ses faux airs de petit jeu sans prétention, Re-Volt s'annonce comme une véritable révolution du genre. ■





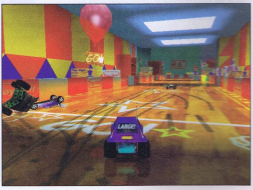











Photos de la version PC

"Le 1er jeu de rugby sur PlayStation est une véritable bombe." *PlayStation Magazine*

★★★★ Or CD Consoles **92%** Consoles News **93%** Joypad **92%** Player One




# Pour 199F*, n'hésitez plus. Transformez l'essai !

- Commentaires de Jean-Louis Calméjane et Denis Charvet (France 2).
- Caractéristiques individuelles des joueurs : poids, taille, puissance et aptitudes.
- Mouvements des joueurs en 3D et réalisés grâce à la motion-capture.
- 32 équipes internationales dont la Nouvelle-Zélande, l'Angleterre, l'Australie et la France
- Salissez-vous au cours de Rencontres Amicales, Tournois, Coupes du Monde, Coupes des Territoires et Matchs Classiques.
- Toutes les conditions climatiques, du soleil sud-africain aux averses anglaises.
- Jouable jusqu'à 4 en simultané.

SPORTS MASTER

PlayStation

PC CD-ROM





Codemasters

Site internet: www.codemasters.com

* Prix Public Conseillé sur PlayStation

© The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") 1997. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster and Jonah Lomu Rugby are trademarks being used under license by The Codemasters Software Company Limited. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence. "PlayStation logo" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

# Gauntlet Legends

## La légende continue

***Vous, vous souvenez, certainement de Gauntlet, ce jeu d'arcade qui était apparu, pour la première fois en 1985, et qui depuis a connu de nombreuses versions notamment sur Mega Drive dans les années 90. Très inspiré de Donjons & Dragons, il proposait à quatre joueurs, au maximum, d'explorer d'immenses donjons, hantés par une pléiade de monstres, à la recherche de trésors. Reprenant le principe de la série et en y apportant un coup de jeune, Atari espère bien rééditer son succès dans les salles d'arcade.***

**Machine** Arcade. **Développeur** Atari. **Éditeur** Atari. **Genre** Beat'em all. **Sortie** Dispo.

On retrouve avec plaisir quatre personnages, un magicien, une Walkyrie, un guerrier et une archère elfe, mais cette fois, dans un univers en 3D avec des escaliers, des ascenseurs et de multiples salles secrètes. Des Boss (Dragon, Chimère et autres créatures mythiques) ont été rajoutés à la fin de certains niveaux. Vos personnages grandiront ainsi en force et en pouvoir, au fur et à mesure de leur progression dans les labyrinthes aux décors variés. Mais l'innovation la plus marquante de Gauntlet Legends provient d'un système de mots de passe qui permet aux joueurs de sauvegarder leurs personnages afin de repartir avec leur niveau d'expérience à la prochaine partie. ■

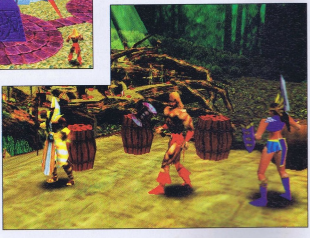












### JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Machine Arcade. Éditeur Capcom. Développeur Capcom. Genre Beat'em up. Sortie Fin 1998 au Japon.

**Ce jeu, présente certains individus (dont un chien !) possédant tous le pouvoir d'invoquer une sorte d'avatar dont ils se servent pour se battre. Ceux-ci donnant lieu, à des affrontements sanglants entre les forces du bien et celles du mal. C'est Capcom, qui en a obtenu la licence. Réalisé en 2D, il bénéficie du soin apporté aux autres productions de cet éditeur.** ■





### TECH-ROMANCER

Machine Arcade. Éditeur Capcom. Développeur Akira. Genre Beat'em up. Sortie Fin 1998 au Japon.

**Plus connu au Japon sous le nom de Choco Senki Kikaioh, ce jeu est réalisé en 3D et met en scène des persos aux commandes d'énormes robots géants. Le design et les scènes d'animation qui entrecoupent les combats sont l'œuvre de Masaharu Kawamori (Macross) et du Studio Nee (célèbre studio d'animation japonais).** ■





REFLEXION FAITE




# CHEZ CAPCOM POUR LA BASTON VOUS AVEZ LE CHOIX

**X-MEN VS STREET FIGHTER**

**Le choc des Titans: 2 univers fabuleux entrent en collision. X-Men vs Street Fighter met en scène les puissants mutants de Marvel contre les légendaires combattants de Capcom. Entrez dans l'action d'une BD.**







**POCKET FIGHTER**

**Retrouvez en miniature les personnages des 2 célèbres séries Street Fighter et Darkstalkers. Mais ne vous fiez pas à leur apparence innocente, ils ont de l'énergie et des coups spéciaux à revendre.**

PlayStation

INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Virgin Games
Hint-line 08 36 68 94 95
http://www.virgininteractive.fr
* 2,23 F la minute

© Capcom CO., Ltd 1998. All rights reserved. Pocket Fighter, Super Gem Fighter and the Darkstalkers are trademarks of Capcom Co, Ltd.
X-Men and the distinctive likeness thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission. © 1998 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Street Fighter is a trademark of Capcom CO, Ltd.
© Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registred trademark of Virgin Entreprises Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Virgin INTERactive
CAPCOM

## À fond les manettes !

***Beaucoup de nouveautés dans notre Caddie de ce mois-ci et notamment le VMS de Sega et le PDA de Sony qui semblent bien partis pour remplacer, à long terme, les traditionnelles cartes mémoires. Si vous vous demandez également où poser votre volant pour jouer à Formula One et bien voici une idée originale, présentée au dernier ECTS.***

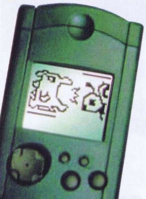
3




4




1



5



2




7




### 1 - VMS GODZILLA

Même si la DreamCast a été repoussée au 27 novembre au Japon, vous pouvez, d'ores et déjà vous procurer le VMS de Godzilla à 349 F dans certains magasins d'import. Avant de découvrir son véritable rôle, une fois connecté à la DreamCast, vous pourrez vous en servir de Tamagotchi (en élevant un petit Godzilla), de montre ou de porte-clés.

### 2 - SONY PDA

Ce Personal Digital Assistant est l'équivalent du VMS de Sega pour la PlayStation. De la taille d'une Memory Card, cet appareil intéresse les grands éditeurs japonais tels qu'Enix, Namco, Konami et bien d'autres. Commercialisé au Japon, le PDA devrait débarquer aux USA d'ici mars prochain pour 30 $.

### 3 - PISTOLET SCORPION

Ce pistolet est tout à fait craquant, de par, son aspect très réaliste et sa prise en main. Deux piles LR04 insérée dans le chargeur produisent des vibrations à chaque pression de la détente. Il est compatible avec tous les jeux de tir, et se connecte aussi bien à une Saturn qu'à une PlayStation. Disponible en import pour 199 F.

### 4 - SIÈGE POUR VOLANT VIX

Vu à l'ECTS, ce siège avec supports pour volant et pédales se replie sur lui-même pour une facilité de rangement. Disponible, pour le moment, uniquement en Angleterre au prix de 80 £ (environ 800 F), auprès de :
G & C Engineering PLC
Cobham Road, Pershore,
Worcestershire WR10 2DL
Tel : (01386) 553934 Fax : (01386) 555725

### 5 - GLOVE

Ce nouvel accessoire pour PlayStation distribué par Sony se présente sous la forme d'un gant qui se fixe au poignet à l'aide de scratchs. C'est en fait une manette de jeu qui ne requiert qu'une seule main. Disponible en France depuis le 16 octobre au prix de 299 F.

### 6 - ENCEINTES KINYO

Ce système d'enceintes avec caisson de basses, destiné à l'origine aux PC, peut tout à fait être utilisé avec vos consoles. Il existe en trois modèles le SW-1031 (20 +5 Watts) à 595 F, le SW-1151 (30 +10 Watts) à 790 F et enfin le SW-1271 (40 +12 Watts) à 975 F. Pour plus d'informations : http://www.kinyo.com.tw

### 7 - GAME BOY COLOR

De la taille d'une Game Boy Pocket mais plus épaisse, elle est compatible avec tous les anciens jeux. Elle dit adieu au câble link grâce à son nouveau système de communication infrarouge. Elle dispose de trois modes d'affichage : 10, 32 ou 56 couleurs. Les premiers jeux conçus à son intention sont une version colorisée de Zelda, Wario Land 2 et Tetris Deluxe.


REFLEXION FAITE
POUR VIVRE DES
MEGA
SENSATIONS
MEGA MAN LEGENDS
MEGAMAN X4
Découvrez pour la première fois Megaman dans une aventure intégralement en 3D.
Les fans retrouveront le côté action de la série mais cette fois la ruse et la réflexion seront de la partie.
Une fusion des genres réussie, un chef d'oeuvre.
L'avenir de Megaman est entre vos mains. La Répliforce s'apprête à anéantir l'humanité. L'action se déroule à un rythme infernal, les boss sont toujours plus impressionnants et les graphismes superbes.
Ce mythe du jeu de plate-forme va vous faire disjoncter.
INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Virgin Games
Hint-line 08 36 68 94 95
http://www.virgininteractive.fr
* 2,23 F la minute
PlayStation
© CAPCOM, LTD. 1998. All rights reserved. Megaman X 4 and Megaman Legends are trademarks of CAPCOM CO,. LTD.
Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
© PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.
CAPCOM
Virgin INTERACTIVE

# Toca 2 Touring Cars

## ■ Sous le bitume, la route

***Codemasters commence à se faire une sérieuse réputation dans le domaine des sports automobiles sur PlayStation. Conforté par l'énorme succès rencontré par Colin McRae malgré de sérieux challengers (V-Rally et IRC) et par l'engouement des Anglais pour les courses de Touring Cars, nos amis anglo-saxons espèrent bien renouveler leur exploit avec cette suite de TOCA qui s'annonce d'ores et déjà impressionnante.***

**Machine** PlayStation. **Développeur** Codemasters. **Éditeur** Codemasters. **Genre** Course automobile. **Sortie** Décembre 1998.

Voilà un an à peine que sortait Toca premier du nom. Enième titre du genre sur la machine de Sony, il avait connu une carrière honorable grâce,















entre autres, au fait que l'on pouvait y conduire des berlines de séries gonflées à bloc pour l'occasion. Toca fait donc son grand retour sur Playstation avec pour l'occasion son lot de nouveautés. Vous avez le choix entre divers véhicules, toujours de type berline, parmi lesquels on peut reconnaître une Renault, une Audi ou encore une Nissan pour un total de 9 écuries. Les circuits, eux, ne changent guère. Au nombre de 9, ils sont tous empruntés à la formule 1. Les admirateurs reconnaîtront Donington, Brands Hatch et consorts. Les graphismes annoncés en haute résolution sont, de ce que nous avons vu, assez décevants. Beaucoup de clipping



et des textures qui feraient sourire une 16 bits ! Mais l'intéret du jeu pourrait venir des options très nombreuses. Outre un mode links classique et l'inévitable Time attack, il est possible de faire un championnat entier à deux, ce qui est une première et ainsi avoir toute liberté de froisser de la tôle en toute impunité. Attardons-nous sur la carcasse de votre véhicule. Une attention toute particulière semble avoir été apporté aux collisions et aux dégâts. À l'instar d'un Destruction Derby, Toca est une course de stock-car où la conduite joue un rôle aussi important que les débris qui jonchent la piste. Imaginez les duels frénétiques qui peuvent s'en suivre, on en aurait presque un goût de métal dans la bouche ! Et la jouabilitée ? Avec le pad analogique, c'est du délire : chaque virage a dû être savonné ardemment pour que l'on y glisse aussi facilement. Mais avec la simple croix des familles, pas de problème majeur pour peu que l'on aime la simulation. Ici, elle est poussée à un degré intéressant. ■

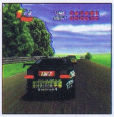
*Thomas Debelle*

## LA FIN DES FAMILIALES ?









***Comme dans le premier opus, les véhicules que vous pilotez sont des berlines, parmi lesquelles on retrouve la Peugeot 406 ou la célèbre Laguna. Mais pas question de faire une promenade en forêt ! Ici, c'est la vitesse et les chocs qui priment. Alors, laissez mamie près du feu : ça risque d'être chaotique !*** ■




















### SONIC ADVENTURE

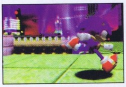
Machine DreamCast. Éditeur Sega. Développeur Sonic Team. Genre Aventure/Plates-formes. Sortie Décembre 1998.

**La Sonic Team a complètement renouvelé le concept en mélangeant plates-formes et aventure dans l'univers graphique le plus impressionnant jamais réalisé, toutes consoles confondues. Le jeu gagne d'autant plus en profondeur qu'il est désormais possible de jouer avec plusieurs personnages différents, donc de découvrir plusieurs scénarios. La gestion en trois dimensions, les graphismes et les animations sont sans précédent, l'intérêt et la durée de vie au-delà de nos espérances. La révolution est en marche. Que demander de plus !** ■





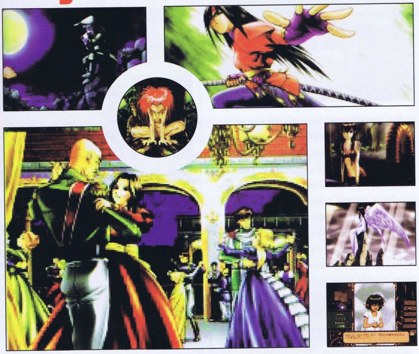




# Mercurius Pretty

**Machine** Dreamcast. **Développeur** Nec Interchannel. **Éditeur** Nec. **Genre** Simulation. **Sortie** NC.

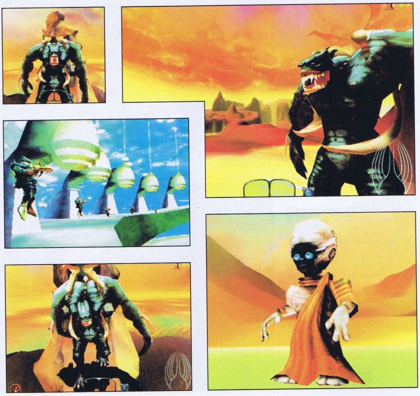
Encore un titre NEC pour la DreamCast me direz-vous, mais sachez que Mercurius Pretty est l'adaptation d'un jeu PC sorti au Japon, il y a cinq ans. C'est une sorte de simulation qui vous demande d'élever de petites fées et qui se base sur le concept d'alchimie. En fait, vous recevez une graine du Maître alchimiste que vous devez cultiver dans un incubateur. Le jeu possède dix fins différentes qui dépendent de vos actions (certaines fins nécessiteront deux mois d'acharnement) afin d'obtenir des fées ou de jolis petits animaux. Évidemment, la version DreamCast aura des graphismes et des animations magnifiques avec une résolution de seize millions de couleurs. ■



# Giants

**Machine** Dreamcast. **Développeur** Planet Moon Studios. **Éditeur** Interplay. **Genre** Action/Stratégie. **Sortie** NC.

Le jeu se déroule sur une île surréaliste où existent trois races. Les Sea Reapers maîtrisent l'eau, les Meccaryns maîtrisent les airs et Kabuto, un monstre géant qui fait dix fois la taille des autres races maîtrise l'île. On peut choisir entre les trois races soit pour prendre l'île à Kabuto soit pour empêcher les autres races de prendre l'île. Le joueur contrôle donc des unités et doit gérer stratégiquement ses attaques. Et quand vous utilisez Kabuto, il faudra organiser seul sa défense. Bénéficiant de graphismes somptueux et originaux, ce futur hit, propose non seulement une action non-stop mais aussi une gestion complexe des différentes races. ■

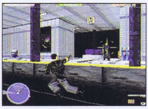


# Syphon Filter

**Machine PlayStation. Développeur Sony Computer. Éditeur Sony Computer. Genre Action. Sortie Noël 1998.**

Si Sony distribue Crash 3 et Spyro pour les fêtes, ils leur manquent tout de même un titre pour le moins attendu. Il s'agit bien évidemment de Metal Gear Solid, un jeu signé Konami. Chez Sony, il n'ont pas lâché le morceau puisqu'ils ont présenté Syphon Filter à l'ECTS de Londres. Prévu sur PlayStation, il reste dans la même veine que Metal Gear. Vous êtes Gabe Logan, membre d'une section antiterroriste. Votre mission : annihiler l'ennemi grâce à des raids. Une de ses qualités, réside dans les soucis du détail, voire le réalisme époustouflant. À titre d'exemple, Gabe expire même de la vapeur dans le froid. Reste à savoir si Syphon Filter est vraiment à la hauteur de Metal Gear. ■







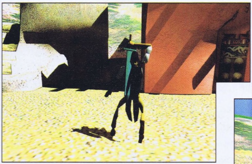


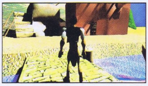


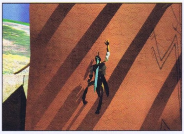
# Galleon

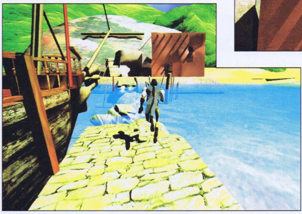
**Machine PlayStation/Dreamcast. Développeur Confounding Factor. Éditeur Interplay. Genre Action. Sortie Noël 98.**

Prévu pour le second trimestre 99, Galleon est enfin le digne successeur de Tomb Raider. Contrairement à la croyance populaire, Tomb II et III ne sont pas le fruit des créateurs originels de la saga Lara Croft. Toby Guard et Paul Douglas ont quittés Core Design pour créer leur société de développement. Logique oblige, Galeon est dans la lignée de Tomb Raider. En revanche, le concept est bien amélioré. Les graphismes basés sur l'univers des pirates sont bien stylisés. Le système d'animation s'est aussi bien développé. Rhama, le personnage principal, se déplace avec une fluidité étonnante. Côté support, on parle de Dreamcast et PlayStation... ■











## SABOTEUR

Machine PlayStation. Éditeur Eidos. Développeur Tigon. Genre Action. Sortie Premier trimestre 1999.

**Saboteur est le dernier titre du catalogue Eidos Interactive. Prévu sur PlayStation uniquement, il devrait sortir courant 99. Les créateurs de Tigon nous ont concocté un petit jeu d'action où combats, intrigues mystérieuses et aventures, semblent se mêler avec habileté. Logique oblige, édité par Eidos a de faux airs de Tomb Raider à la sauce militaire. ■**

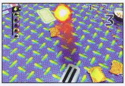




## MICRO MACHINES TURBO

Machine Nintendo 64. Éditeur Codemasters. Développeur Codemasters. Genre Action. Sortie Noël 1998.

**Le meilleur jeu multi-joueur de la PlayStation débarque enfin sur Nintendo 64. Codemasters a tout simplement revu les graphismes à la hausse. Il sera toujours possible de jouer à quatre, voire huit. Les armes en options et les parcours délirants de Micro Machines donnent un rythme d'enfer aux parties. ■**





## WORMS ARMAGEDON

Machine PlayStation. Éditeur Microprose. Développeur Team 17. Genre Réflexion. Sortie Noël 1998.

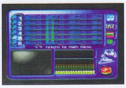
**D'après Team 17, les demandes ont été nombreuses pour l'adaptation de Worms 2 sur PlayStation. Faute de temps, Team 17 n'avait malheureusement pas pu le faire. Pour se faire pardonner, c'est Worms Armagedon, le dernier de la série où tous les éléments du premier, du deuxième plus des surprises, qui débarque sur nos écrans pour les fêtes. ■**




## MUSIC

Machine PlayStation. Éditeur Codemasters. Développeur Codemasters. Genre Création. Sortie Noël 1998.

**Music est sans aucun doute le jeu le plus marginal que nous ayons l'occasion de voir. Ce titre PlayStation se rapproche plus d'une application professionnelle que d'un jeu. Développé par Codemasters, Music vous permet tout simplement de créer des morceaux de musique. Pour mettre à l'épreuve vos talents de musiciens. ■**

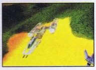
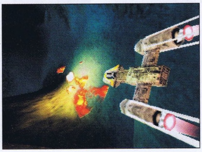



# Star Wars : Rogue Squadron

**Machine** Nintendo 64. **Développeur** LucasArts. **Éditeur** Nintendo. **Genre** Shoot 3D. **Sortie** Décembre 1998.

Nous savons encore peu de choses sur Rogue Squadron, le dernier né de chez LucasArts, sinon qu'il s'annonce comme l'adaptation vidéo-ludique la plus fidèle de la célèbre trilogie. À bord de l'un des nombreux vaisseaux rebelles (A-wing, X-wing), dirigez de multiples attaques aériennes contre les forces de l'Empire. Décors vastes (quoiqu'un peu vides), 3D fluide et action permanente, assurent au jeu une qualité indéniable et retranscrivent parfaitement l'univers de La Guerre des Étoiles. Voici un jeu qui s'annonce exceptionnel, d'un point de vue technique et qui fera certainement oublier la première adaptation de la trilogie sur Nintendo 64. Reste à voir si l'intérêt et la maniabilité suivront. ■





# Tanktics

**Machine** PlayStation. **Développeur** DMA. **Éditeur** Gremlin. **Genre** Stratégie. **Sortie** Début 1999.

Tanktics est un jeu de stratégie plutôt amusant mais tout de même réservé aux néophytes. En effet, les amateurs de PC, habitués des Red Alerte, Total Annihilation et autre StarCraft, n'y verront qu'une stratégie basique. En revanche, les consoleux , pour lesquels ce genre de jeux, pourtant exceptionnel, n'est pas encore assez répandu, auront l'occasion de se faire la main. À vous donc de gérer différentes sortes de véhicules plus saugrenus les uns que les autres et de veiller à la sécurité de votre environnement, dans un univers aux graphismes simples, pour ne pas dire enfantins, mais à l'ambiance particulièrement sympathique. ■












# A l'impossible nul n'est tenu ? Si, justement. La preuve :

Leader européen du Transport Express, de la Logistique et du Courrier International, TNT vous offre une force de conseil éprouvée et ses compétences reconnues dans le monde de l'Electronique.

Pour nous, il ne s'agit pas seulement d'acheminer des pièces, des composants ou vos produits finis...

Mais bel et bien d'optimiser votre chaîne logistique pour renforcer votre réactivité et votre compétitivité.

Vous envisagez de réorganiser votre schéma de distribution ?

Vous lancez un nouveau produit et vous cherchez à optimiser votre service après-vente ? Parlez-en à nos Ingénieurs d'Affaires, la solution est toute proche.

Pour le "Repair and Return", la mise en place de stocks avancés (livraison sous 4 heures en Europe), pour le suivi par nos systèmes d'informations et notre souplesse de service, les plus grands noms de l'Electronique nous font confiance : pourquoi pas vous ?

**Consultez-nous dès aujourd'hui au**

PRIX APPEL LOCAL
N°Azur 0 801 868 868

**Nos Ingénieurs d'Affaires sont à votre disposition.**

**Global Express, Logistics & Mail***

TNT

JWT Consumer - *Express, Logistique & Courrier d'affaires international.



*Nous n'avons entre les mains qu'une version jouable des quatre premiers niveaux, dépourvus de boss... Et pourtant ce jeu va faire mal... Très mal ! Amateurs d'actions tout azimuts et de défoulements cathartiques, préparez-vous d'ores et déjà à recevoir un véritable coup de poing dans l'estomac. Avec Turok 2, vos yeux et vos oreilles n'auront jamais été aussi sollicités. Un vrai baton de dynamite prêt à vous exploser à la figure à Noël...*



# Turok 2

■ Un indien dans la ville

















**Machine** Nintendo 64. **Développeur** Iguana. **Éditeur** Acclaim. **Genre** Doom-like. **Sortie** Décembre 1998.

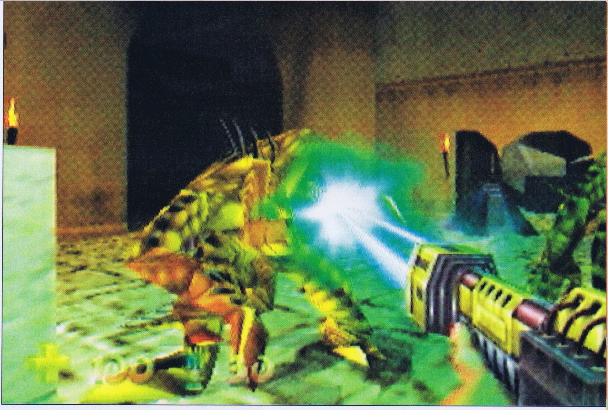
Tout comme Bruce Willis dans bon nombre de ses films, Turok est là pour sauver le monde. Ni plus, ni moins. Désormais sous la nouvelle identité de Josua Fireseed, l'Indien destroy ami des animaux (hum !) et protecteur de la nature (hum, hum !) fait à nouveau parler de lui. Au grand dam des poètes pacifistes et autres écolos verdoyants. Particulièrement complet, le menu d'options, propose une foultitude de réglages quasi identique au premier épisode... si ce n'est, le plus que tout le monde attendait et qui met un terme presque définitif à tous problèmes de jouabilité... j'ai nommé le mode Golden ! Comme son nom l'indique, il emprunte carrément au jeu Golden Eye sa configuration analogique : fini donc les déplacements peu commodes à l'aide de touches et vive la liberté de mouvements instinctifs grâce au stick. Pour les puristes en mal de commandes originales, un mode Turok est tout de même disponible.

### Deux à quatre joueurs devront s'affronter

À l'heure actuelle, la possibilité de jouer à plusieurs n'est pas encore intégrée, mais elle est prévue normalement dans la version finale, où, de deux à quatre joueurs devront s'affronter, ou bien combattre l'ordinateur à travers de multiples sous-quêtes. Que des bonnes nouvelles donc sur le fond ! Outre les assez moyennes séquences cinématiques en temps réel, il faut dire que l'environnement graphique de Turok 2 est magnifi-

### FREAKS

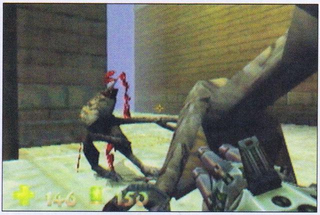
***Turok 2, c'est un peu la foire aux monstres, vous allez en voir de toutes les formes et de toutes les couleurs. Chaque niveau est plus ou moins balisé avec un genre précis de créatures, dont certaines font directement référence à la préhistoire cinématographique de Jurassic Park, comme, les dangereux raptors ou les bondissants compis.***

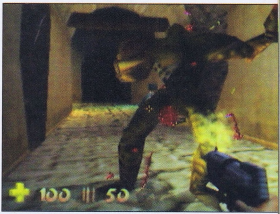


## L'ARME FATALE

***Tout bon doom-like qui se respecte se doit de proposer un arsenal, dont l'originalité n'a d'égale que la puissance. Avec Turok 2, les bornes sont très largement dépassées, puisque le joueur a la capacité de se prendre pour ni plus ni moins que ... Dieu !***

quement réalisé. Les décors sont toujours très diversifiés, avec de nombreuses plates-formes recelant souvent plusieurs bonus, et reflètent bien l'ambiance propre à chaque niveau (gothique, végétal...). Mais le soin apporté à certaines créatures monstrueuses est le plus flagrant. Lissés, mappés, peaufinés, ces mutants impressionnent par leur esthétique, leur animation et pour certains, leur intelligence.





### Une panoplie étonnante du parfait « brutal killer »

Il y a une bonne quinzaine d'armes, qui peuvent être réparties en trois catégories : armes de jets armes de contacts et enfin armes de tirs. Ces dernières représentent la panoplie étonnante du parfait " brutal killer " et offrent toutes, un passage accéléré de vie à trépas dans une incroyable débauche d'effets spéciaux. Bien évidemment, l'expérience ne se fait pas sans douleur et la majorité des créatures rende leur dernier souffle dans de spectaculaires gerbes de sang. Mais il y a encore pire puisque deux ou trois armes (dont le drôle et stupéfiant Cerebral Bore) achèvent l'ennemi de façon particulièrement cruelle : aspiration de l'encéphale, décapitation ou encore démembrement. Pour accompagner vos pérégrinations dans l'univers de Turok 2, il fallait également une ambiance sonore digne de ce nom. Là aussi, la réussite semble totale. Les bruitages très réels accentuent la violence de l'entreprise, tandis que la musique superbement orchestrée souligne l'angoisse et le suspens des situations. Vous l'avez compris, Turok 2 réserve bien des surprises. Rendez-vous donc en décembre pour apprécier pleinement ce futur succès. ■

***Olivier Lehmann***

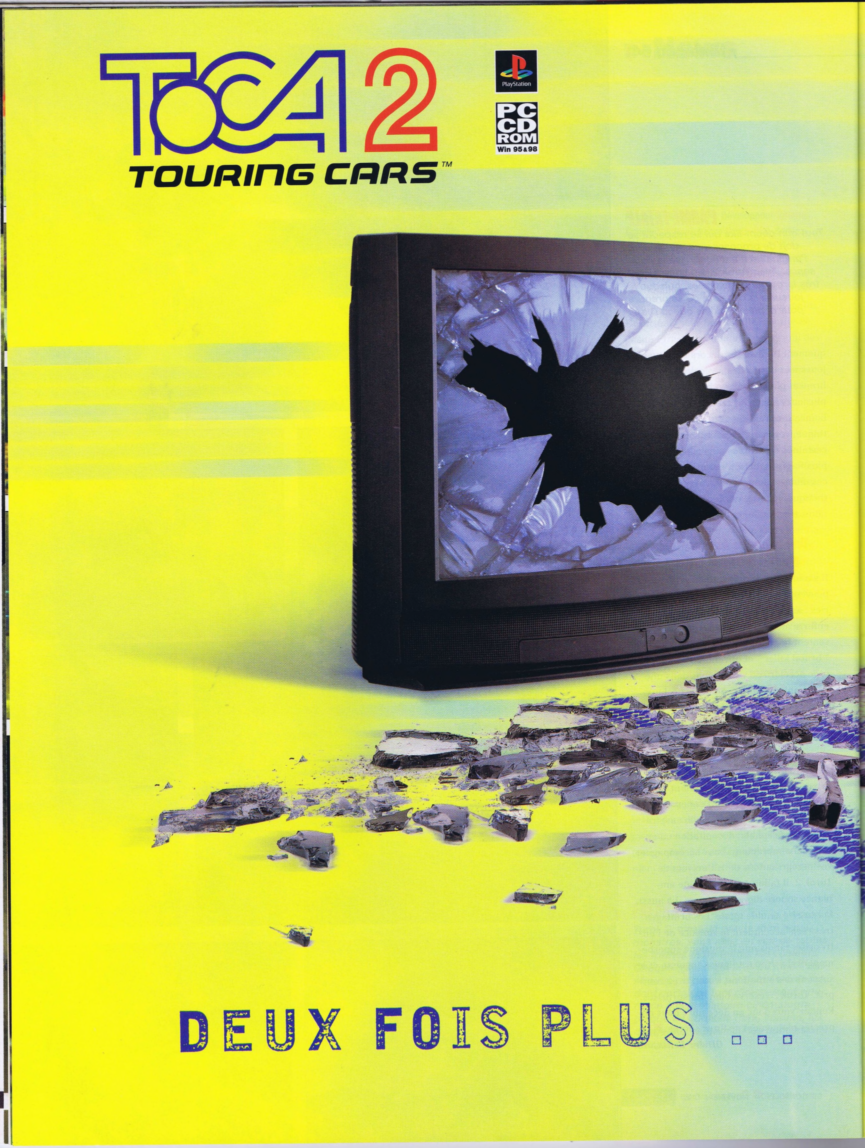








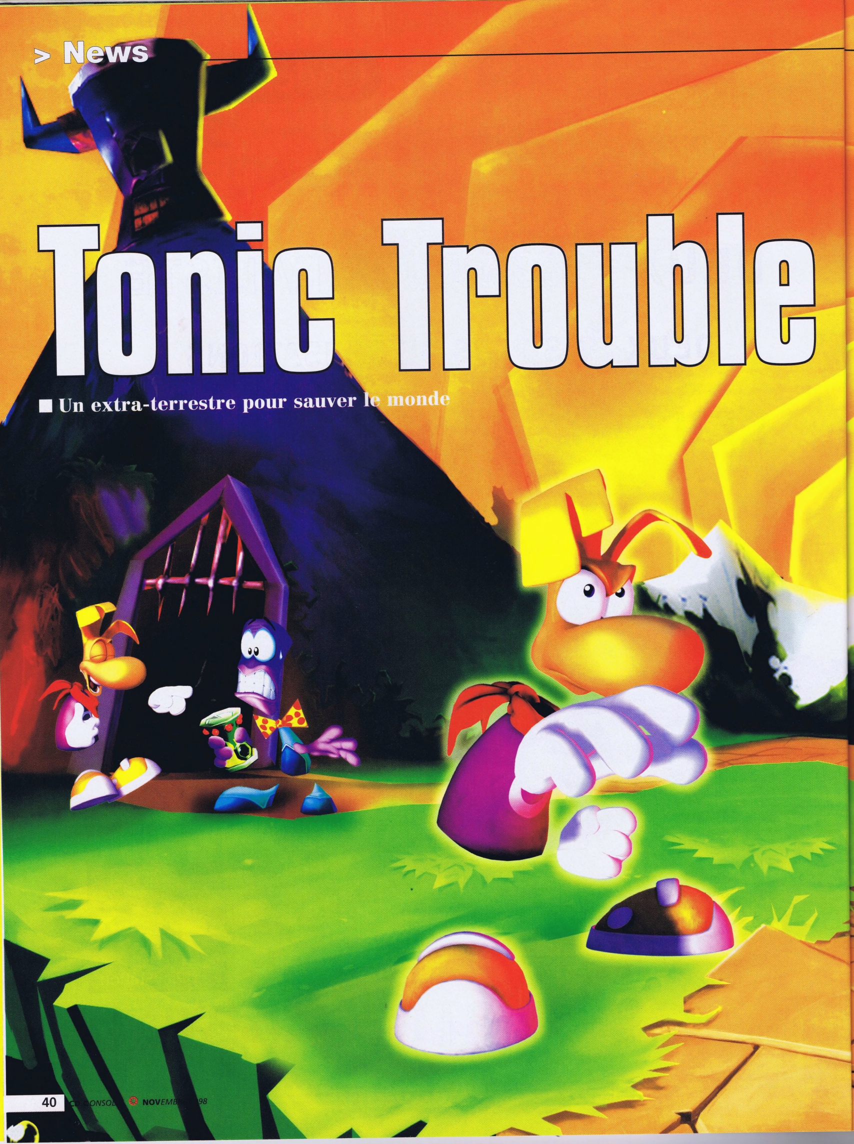



TOCA 2
TOURING CARS™
PlayStation
PC CD ROM
Win 95 & 98
DEUX FOIS PLUS ...


Codemasters®
DEUX FOIS PLUS REALISTE
DEUX FOIS PLUS DE SENSATIONS
DEUX FOIS PLUS DE CRASHS
TOCA 2
TOURING CARS
Codemasters
PlayStation
Bientôt disponible sur PlayStation et PC CD-ROM
© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. BTCC, The British Touring Car Championship,TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

# Tonic Trouble

■ Un extra-terrestre pour sauver le monde





*Voilà deux années maintenant que l'on prépare chez Ubi Soft l'arrivée du petit Ed. Deux années d'un long voyage, d'un dur labeur aussi. Car chez Ubi Soft, on ne plaisante pas. On sait recevoir ! Surtout lorsque l'invité en question débarque d'une autre planète. Imaginez notre ami jetant d'un vaisseau une petite canette remplie d'un liquide capable de chambouler tout un écosystème. Imaginez ensuite que cette canette tombe droit sur notre planète et qu'elle y fasse des ravages ! Ajoutez à cela que, là-haut, on ne se joue pas si facilement des lois, et voilà notre ami jugé pour crime contre l'humanité, condamné à réparer son erreur.*



# Tonic Trouble

## ■ Une tête d'anti-héros.

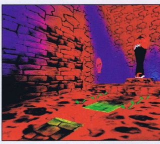


***En cette fin d'année, Ubi Soft nous livre, un jeu de grande envergure, Tonic Trouble. Un jeu de plate-forme/aventure dans la plus pure lignée d'un Mario 64, d'un Croc ou d'un Banjo-Kazooie. L'univers magique d'un conte pour enfant, proche d'un film de Tim Burton, associé au savoir-faire d'un développeur réputé dans le genre. Chronique d'un succès annoncé.***



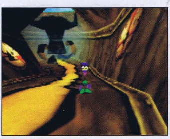
**Machine** Nintendo 64. **Développeur** Ubi Soft. **Éditeur** Ubi Soft. **Genre** Plates-formes/aventure. **Sortie** Fin 1998.

Ed, le nouveau héros d'Ubi Soft, se présente d'emblée comme un anti-héros. À l'instar d'Abe dans Oddworld, rien ne laisse présager qu'il peut, à lui seul, sauver le monde d'une fin certaine. N'est pas Duke Nukem, qui veut ! Oublier cette petite lacune, il reste un personnage attachant qui se révélera finalement plus puissant qu'il n'y paraît.





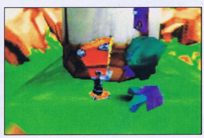
Faites-lui manger du pop-corn et vous verrez ! À son arrivée sur terre, Ed s'aperçoit que la tâche s'annonce plutôt délicate, car comme dans tout bon jeu qui se respecte, il lui faudra en découdre avec un méchant, cruellement opportuniste, de ceux qui inspirent la plus grande crainte. Le big boss en somme qui, du haut de son château, profite de tout ce désordre pour semer le chaos. À vous de le convaincre ! Tonic Touble est un jeu de plate-forme/Aventure qui tire parti de la puissance de la N64. Les couleurs sont fulgurantes, un peu trop même, et la 3D très convaincante. Aucun ralentissement ne semble freiner

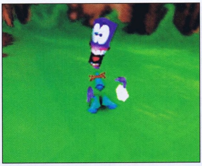


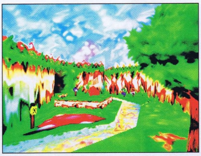










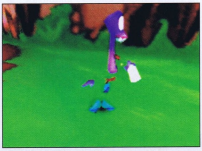






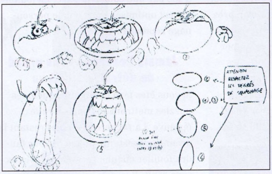


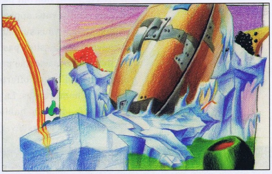
l'action. Les caméras qui suivent Ed s'intègrent bien au jeu et il est facile d'appréhender l'obstacle. Plus d'excuses à l'avenir. Une vue de haut est même accessible dans certains tableaux. Douze “ maps ” sont disponibles, divisées elles-mêmes en sous-niveaux. Plateaux enneigés, pyramides, grottes et conduits souterrains viendront rythmer votre quête qui s'achèvera, sans nul doute dans le repère de l'affreux Grögh, le chef suprême des méchants. Le monde semble suffisamment vaste et varié pour tenir le joueur en haleine. Les créateurs d'Ubi Soft promettent une durée de vie très honnête. Plus de trente heures de jeu seront nécessaires pour en venir à bout. Ce qui plaira à coup sûr, c'est cette liberté de mouvement, cette profondeur dans les décors. Le plaisir que l'on éprouve à regarder partout autour de soi, des plus hauts sommets jusque dans les gouffres les plus profonds. Tonic Trouble perpétue une tradition vieille de deux ans qui a révolutionné l'approche des jeux de plates-formes et d'aventure. Cette sensation que l'on a en s'immergeant dans un univers fictif dessine une nouvelle génération de jeu. Ed peut ainsi voler, nager sous l'eau, tirer à la sarba-

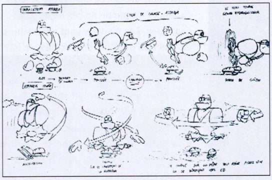


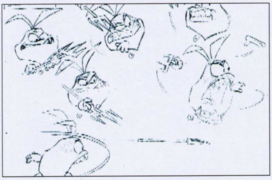


## LE SAVOIR FAIRE FRANÇAIS









***La conception du jeu Tonic Trouble peut être comparée à celle d'un véritable film d'animation, domaine dans lequel les Français excellent. Plus d'un millier de croquis ont été nécessaires pour aboutir à l'univers d'Ed. Celui-ci, si particulier, fait tout le charme du jeu et le démarque des productions actuelles sur N64.*** ■



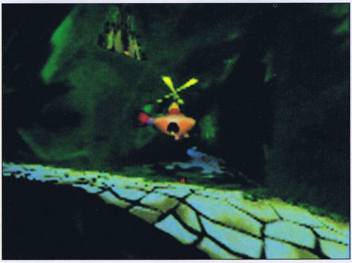






cane. Elle se transformera en « sniper rifle », sans la puissance de tir bien sûr, ou en bâton de combat rapproché. Car, il faudra se protéger des monstres sanguinaires qui n'hésiteront pas à vous sauter dessus si vous vous approchez trop près d'eux. Méfiez-vous surtout des carottes carnivores ! N'hésitez pas à les couper en deux si l'occasion se présente. Les possibilités d'action offertes par le jeu semblent nombreuses. La plupart du temps, il faudra être habile avec votre manette. Dans le cas inverse, Ed se retrouve vite au fond d'un gouffre ou grillé à sec par une coulée de lave. La jouabilité est optimisée pour que le personnage répond au doigt et à l'œil.



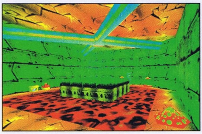


## Jamais l'envie ne vous prend de détruire à tout va

Si vous êtes féru d'énigmes, quelques puzzles mettront vos nerfs à rude épreuve. La recherche d'objet restant la première constante du jeu, il vous faudra fouiller chaque recoin des niveaux sans répit. Ressorts, cochons et autres cailloux font partie de ces objets tant convoités. Les niveaux sont accessibles en fonction des pouvoirs acquis, ce qui interdit de finir le jeu dans l'ordre que l'on a choisi. Cet aspect tactique permet de limiter les déambulations dans les niveaux sans véritable but. Ici, on guide le joueur pour éviter qu'il ne se lasse. C'est un point de vue qui se respecte. Au final, il s'inscrit dans la plus pure tradition des jeux Nintendo. Le sang ne coule pas. Jamais l'envie ne vous prend de détruire à tout va. L'intérêt est ailleurs. L'ambiance est plus proche d'un dessin animé interactif que d'un Quake-like. Le public visé est par conséquent plus large. Les créateurs ont voulu davantage un jeu familial qui pourrait émerveiller les enfants et envoûter les plus grands à la manière de Toy Story, le dessin animé de Walt Disney. La fin de l'année s'annonce prolifique, qui s'en plaindrait ? ■

***Nicolas Marson***








© CAPCOM CO., Ltd. 1998. All rights reserved. Resident Evil is a trademark of CAPCOM CO., Ltd. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., Ltd.
Distributed by Virgin Interactiv Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.



# Rayman et Ed

## ■ L'étoffe des héros

**En raison de la sortie imminente de Tonic Trouble sur N64 et de celle, plus tardive, de Rayman 2 (N64 et Playstation), il nous semblait inévitable de faire un point sur les protagonistes principaux de ces jeux, à savoir Ed et Rayman, sortes de lutins délurés à la fois semblables et antinomiques. Car, si leur apparence peut être sujet à moult parallèles, leur caractère comme leurs attitudes en font des métaphores intéressantes du système de représentativité inhérent au monde des jeux vidéo.**

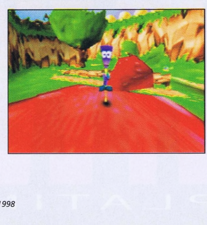


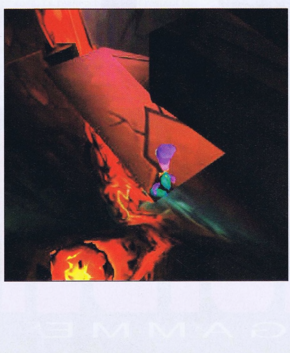
Oyez, oyez, braves gens ! L'heure du combat a sonné. Dans le coin gauche, arborant une chevelure luminescente digne d'un brushing éclatant de Frank (des 2Be3) se hisse le plus grand héros de notre temps, vainqueur de l'irascible et néanmoins culotté Mister Dark, apôtre de la morale judéo-chrétienne à tendance dégoulinante au service de la veuve (c'est tout et c'est déjà pas mal, il ne faut pas pousser), grand défenseur d'une contrée féerique aux relents Disneyiens, Héros parmi les héros, Alexandre le Grand de l'univers protonique, vainqueur à chaque reprise par KO, au premier round et détenteur de l'illustre insigne " Mon héros, c'est Zorro ". J'ai nommé Rayman. Dans le coin droit, essayant misérablement de passer sous les cordes pour éviter le combat, s'épanchant, comme un traître, dans une logorrhée lacrymale à la gloire de son impossible pardon, reconnaissable entre mille pour son incompétence et sa maladresse légendaire, brandissant avec fierté un nœud papillon des plus kitsch pour prétendre au titre du pilote le plus ringard, roi de la boulette



interstellaire, empereur de l'inconscience, allégorie extraterrestre de Gaston Lagaffe. J'ai nommé Ed, protagoniste de Tonic Trouble. Ces deux emblèmes d'Ubi Soft sont en fait les deux faces d'une même idée de divertissement. Un concept antédiluvien qui consiste à légitimer par son contraire les

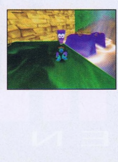








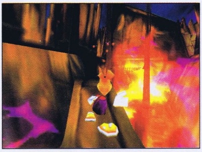






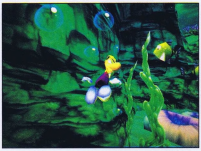


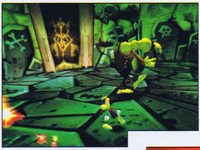




valeurs positives de l'identification. Interdépendants, Ed et Rayman le sont sans ambages. Mais personnages antagonistes aussi, l'un incarnant ce que le joueur voudrait être et l'autre ce qu'il est. D'où l'intelligence des concepteurs d'Ubi Soft, mettant sur pied un être hybride qui se dédouble pour offrir à la fois le mythe et l'envers du mythe. Parti pris au cynisme sous-jacent mais fabuleux pour qui s'intéresse à la fascination que peut procurer un personnage fictif que l'on manipule, que l'on dirige, que l'on tue aussi malheureusement. Histoire d'opposer à l'identification première le retour pernicieux à la réalité. Certes, Ed évolue dans un milieu coloré et naïf, mais sa couardise et la contrainte que représente sa mission en font un être bancal et plus proche du joueur que ne pourra jamais l'être une fantaisie, en apparence consensuelle, telle que Rayman. Ubi Soft propose avec Tonic Trouble, la forme dévoyée du héros, comme alternative nécessaire à sa mascotte Rayman, en une façon de concevoir les jeux qui risque de chambouler la donne actuelle. Travailler par son intelligence à sortir Ed (c'est-à-dire nous, anti-héros) d'une situation absurde dont il est responsable est la première étape vers l'avènement d'une nouvelle conception des jeux sur consoles, le PC ayant toujours sur nous, une bonne longueur d'avance... ■

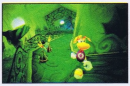
***Yannick Dahan***


















Imaginez, créez, et faîtes écouter
la musique de vos rêves.

© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited.
© 1998 Jester Interactive and The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters.
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

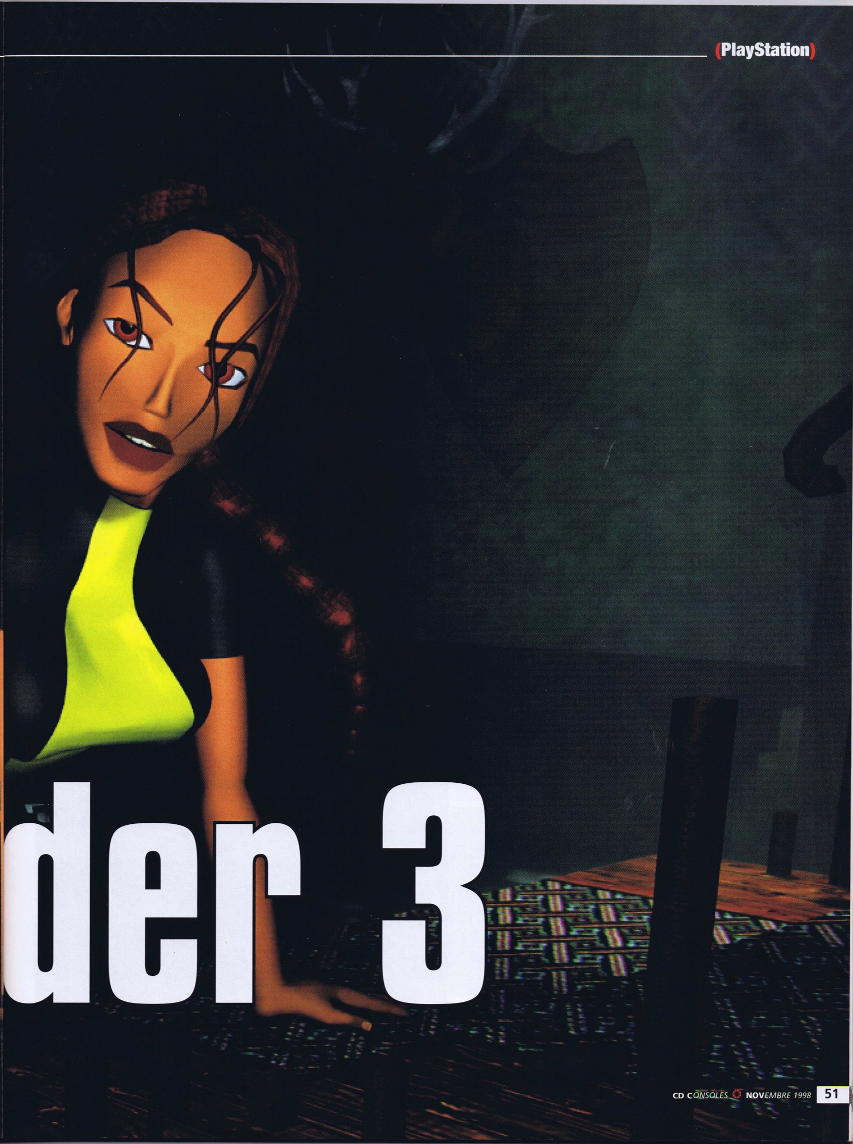

JESTER INTERACTIVE
Codemasters
Enfin une révolution
sur PlayStation
PlayStation
PAL
MUSIC
music creation for the PlayStation
Codemasters
PlayStation
MUSIC
MUSIC CREATION FOR THE PLAYSTATION
Bientôt disponible

*Il y a deux ans, Tomb Raider devenait le phénomène de la console 32 bits de Sony. En dehors des atours de son héroïne, Core Design avait misé sur un développement issu d'une technologie 3D réservée, jusque-là, au seul shoot'em up. Un pari osé au niveau des temps de réalisation et des contraintes de production. Mais après le succès de TR et de TR II, Core nous offre le troisième volet des aventures de la plus sexy des aventurières de la PlayStation !*

■ Cours Lara, cours

# Tomb Rai





# der 3



**Machine** PlayStation. **Développeur** Core Design. **Éditeur** Eidos Interactive. **Genre** Aventure/Action. **Sortie** Fin 1998.



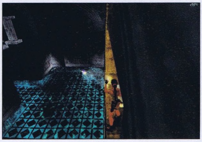
À force de prouesses technologiques, les joueurs se sont confinés dans de luxueuses habitudes graphiques, bercées dans l'opulence de gestuelles réalistes. Cette catégorie de la population vidéo ludique devrait se souvenir des cris d'allégresse qu'elle poussa, lorsqu'elle eut le privilège de jouer à kung-fu kid en 8 bits dans les années quatre-vingt ! Core et Eidos conscients des exigences croissantes de son public, étaient en même temps confrontés à un tout autre problème : la notoriété de leur vedette ! Lara Croft, le fantasme ultime d'une génération de consommateurs d'eau précieuse, commence à faire de l'ombre à ses créateurs. Bien au-delà des espé-

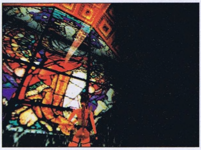
*** Telle une déesse, Lara Croft trône sur nos bureaux, figée dans de la résine, elle ondule sous les plis de nos tee-shirt,...**

rances des chargés de marketing, les produits dérivés de l'héroïne aux formes qui défient les lois de l'apesanteur sont devenues aujourd'hui de véritables objets cultes. Telle une déesse, elle trône sur nos bureaux figés dans de la résine, elle ondule sous les plis de nos tee-shirts, etc. Plus qu'un phénomène de mode, la personnalité de cette femme aux pixels saillants, a réussi à conquérir à elle seule la planète.

### Nos esprits esclaves de sa beauté

Pourtant, en essayant de faire abstraction de la femme, se sont bien ses odyssées qui sont à l'origine de sa popularité. Il apparaît évident que si Lara se mettait en tête de vivre, recluse dans un monastère, elle ne susciterait plus l'en-







gouement qu'elle a su développer dans nos esprits esclaves de la beauté. TB III devait nous proposer une aventure digne de la bravoure que nous mettons en exergue du fond de notre canapé.

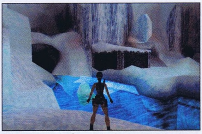






Depuis la sortie de films comme Météore, Deep Impact ou Armagedon, notre principale crainte semble venir de comètes et autres blocs rocheux de plusieurs tonnes. Mettant de côté les scénarii les plus sombres, l'équipe de développement de Core Design va nous mettre sur les traces de la comète de Vermuelin. Cet astre, qui filait au firmament, était supposé nous donner des indices quant à l'évolution de l'humanité. S'étant écrasé sur la surface de notre belle planète bleue, il s'est répandu aux quatre coins du globe.







### TR III, n'est pas un titre à l'intrigue linéaire et dirigiste

Alors, devinez qui va se lancer à la poursuite des quatre fragments de l'étoile ?Ceux qui n'ont pas répondu Lara Croft l'ont fait exprès, ou souffrent-ils d'une maladie congénitale ? Tomb Raider III s'organise autour de cinq mondes, eux-mêmes découpés en trois niveaux. Les champions du calcul mental arriveront au résultat de quinze niveaux jouables, remplis de pièges et de créatures avides de chair. Car si les félins qui peuplent les jungles de l'Inde sont friands de l'épiderme entretenu de notre aventurière, il sera aussi au menu des tributs cannibales du Pacifique Sud. TR III n'est pas un titre à l'intrigue linéaire et dirigiste : « keskidi ? ». Je m'explique. Dans la dernière version du titre de Core, il est possible de choisir son lieu de départ, et par la suite, l'endroit vers lesquels on souhaite continuer ses investigations. Il n'y a pas d'ordre obligatoire dans la résolution des énigmes et, des obstacles que proposent les quatre premiers mondes : l'Inde, Londres, le Pacifique Sud et enfin le bloc 51 dans le fin fond du

## DANS LA LIGNE DE MIRE



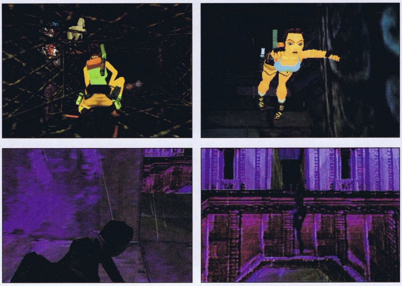


*Une des nouveautés de Tomb Raider 3 réside dans la capacité de Lara de "locker " son tir sur un adversaire. Dés qu'elle pénètre dans un lieu dans lequel se trouve un ennemi, ses armes se dirigeront automatiquement dans la direction de ce dernier (si elle les a déjà en main !).* ■



Nevada. Tous ces niveaux ne sont en fait que des clés, qui vous permettront, avec tous les éléments en mains, d'affronter l'ultime épreuve que vous réserve l'Antarctique. Sortir d'un niveau ne sera pas une chose insurmontable, si vous empreintez le chemin qui vous semble le plus logique. Suivant votre choix, les risques encourus par Lara seront plus ou moins présents. Mais la récompense sera toujours au bout des efforts que vous aurez déployés. Ce n'est pas en suivant le sentier des vaches que vous découvrirez les bonus les plus utiles pour mener à bien votre mission. Rappelez-vous qu'un passage secret ne se voit pas comme le nez au milieu de la figure, et qu'il faudra faire preuve d'une grande maîtrise de l'observation pour les découvrir. Le mode de sauvegarde semble être le produit des options prises dans les deux premières versions. Si vous débutez le jeu en mode facile, vous pourrez à tous moments prétendre pouvoir faire un " save ". En revanche, le mode hard vous obligera à trouver les cristaux de sauvegarde pour mettre la progression de votre quête à l'abri. Une quête qui semble à la portée d'une Lara, pour qui le mot danger rime, avec pique-nique.

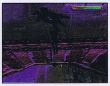
## LARA SOUS TOUTES SES FORMES !

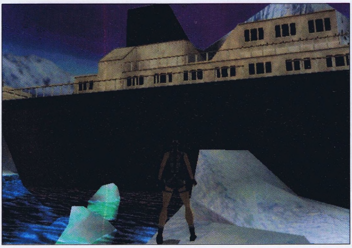


***Lara Croft évolue au fil des épisodes racontant ses aventures. Cela se ressent tout particulièrement dans sa gestuelle et ses interactions avec son environnement. Notons qu'elle peut se déplacer à quatre pattes.***









### Le moteur de Tomb Raider 3 a été modifié

C'est l'équipe de Core qui, pour se donner les moyens d'une narration graphique hors norme, a dû faire des miracles d'ingéniosité technique. Le but étant de satisfaire les joueurs, tout en exploitant au maximum les performances des dernières technologies en matières d'images. On ne réitérera pas les contraintes que présente l'élaboration d'une réalisation en temps réel. Sauf si, un département de développement, nous apporte des solutions concrètes pour pallier une pauvreté graphique sous prétexte de jouabilité. Le moteur de Tomb Raider III a été modifié







9,21 FTTC/Mn

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS
PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

# HORS-SÉRIE
## CD CONSOLES

# TEKKEN 3

## 8 GRANDS POSTERS EN CADEAU !




**TOUTES LES ASTUCES POUR RÉUSSIR VOS DÉFIS !**

**AUCUNE DÉFAITE NE SERA TOLÉRÉE !**

**ACTUELLEMENT EN KIOSQUE**

# ABONNEMENT SUR 12 N^os

STOP

## CD CONSOLES POUR 30 F LE NUMÉRO !!!

**RAISONNEZ MALIN**
**ABONNEZ-VOUS DÈS AUJOURD'HUI !**

*A savoir en kiosque*




Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :
*CD CONSOLES* – Service Abonnement
55, route de Longjumeau 91387 Chilly Mazarin Cedex. Tél : 01 64 54 76 89

☐ Abonnement 1 an (12 numéros) **359 F** (étranger & Dom-Tom 479 F)

☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre

☐ Carte bancaire n° : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Exp. : .../...

**Adresse de réception de l'abonnement :**

Nom :............................................................

Prénom :........................................................

Adresse : .......................................................

...................................................................

Code Postal ..............Ville :..................................

Pays : ..................................Tél : ......................

Date :.........................Signature :

K045B

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.



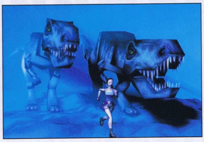
par rapport à sa première version. Fort de gérer des scènes constituées de quads (polygones à quatre points), il intègre aujourd'hui le calcul de polygones triangles ! Cela se ressent particulièrement lorsque l'on pénètre dans une grotte au plafond voûté, ou lorsqu'on regarde un vase, etc. La triangulation permet



de s'adapter aux volumes ronds, leur restituant les formes qui les constituent même en gros plan. Cette petite innovation tend à rendre les espaces d'exploration plus réalistes dans la composition de leurs détails. La lumière a été remaniée pour se diriger vers des éclairages plus ponctuels, comme peuvent en produire des sphères. Une des critiques qui revenaient, le plus souvent dans Tomb Raider II, était en relation avec la fréquence trop élevée des sprites ennemis. Ils harcelaient la pauvre Lara à coups de guns plus gros les uns que les autres. Dans de telles conditions, la subtilité n'était pas de mise et la seule façon de s'en sortir consistait à faire un carton.

## ENFIN DE L'INTELLIGENCE !





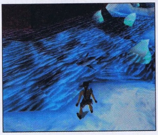
***Loin d'être stupide, les sprites ennemis de Tomb Raider 3 bénéficient d'une intelligence artificielle très développée. Ils ne fondront pas sur vous tête baissée si vous possédez un lance-missiles !***



### En fonction des réactions de la douce Lara

Tomb Raider III vous conduira à juger une situation avant de vous plonger tête-bêche dans ce qui pourrait bien être la gueule du loup. À l'instar d'un Tenchu, vous aurez l'opportunité de vous approcher de vos adversaires pour éviter de les affronter. Ne pas éveiller l'attention des gardes pour dérober une clé, sera votre unique alternative pour arriver à vos fins. L'intelligence artificielle de Tomb Raider III a été conçue en fonction des réactions de la douce Lara. Pour ceux qui ne verraient dans ce troisième volet que la prolongation d'un produit commercial à succès, nous leur conseillerons de pénétrer dans les replis secrets des mondes de Lara Croft ! ■

***Jidé Hernandez***















Essorez la poignée !
Moto Racer 2™
avec YAMAHA
Inventez les circuits
et lessivez vos adversaires !
Modes arcade et simulation de course
Conditions hyperréalistes :
courses sous la pluie, la neige, de nuit...
Éditeur de circuits 3D :
les sauts les plus fous et les virages les plus serrés
Mode multijoueurs
Motos de vitesse et motos de cross
Captures d'écran PC et PlayStation
distributed by
ELECTRONIC ARTS
" " et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Yamaha et le logo Yamaha sont des marques enregistrées de Yamaha Motor Co Ltd, Japan. L'usage non autorisé de ces marques est interdit.
Delphine Software International, Moto Racer et le logo Delphine Software International sont des marques déposées de Delphine Software International. © 1998 Delphine Software International.
PlayStation
ENFIN DES COURSES À LA HAUTEUR DE VOTRE TALENT.



■ Le Jordan du Snowboard

# TERJE HAAKONSEN

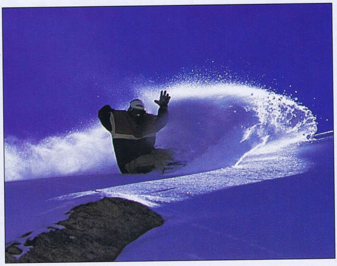
***Terje Haakonsen glisse sur les poudreuses du monde entier depuis l'âge de treize ans. À 23 ans, Terje compte à son actif trois titres de champion du monde. Logique oblige, il vient de faire sa première apparition dans un jeu vidéo sur PlayStation : X-Games Pro Boarders.***

**CDC : Comment t'es-tu retrouvé dans X-Games Pro Boaders ?**
Terje : Je suis un vieil ami de Lisa Hudson (la chef de produit de X-Games Pro Boarders). Elle faisait partie de l'industrie du snowboard avant de bosser chez Radical qui développe le jeu. Lorsqu'elle m'a demandé ce service, je lui ai dit oui. Qui plus est, je joue aux jeux vidéo depuis mon plus jeune âge.
**CDC : Comment as-tu participé au développement du jeu ?**
Terje : Peter Line a contribué au développement pour rendre le jeu vraiment jouable. J'ai essayé tant bien que mal de donner des conseils axés autour du réalisme. Je voulais donner une sensation parfaite aux atterrissages et aux contrôles de la planche. J'ai aussi choisi ma tenue vestimentaire pour mes sponsors. Côté planche, c'est Burton qui paye mes dégâts. Quant à mes fringues, Volcom s'en charge. Ah oui ! Il ne faut pas oublier Oakley qui me fournie bien évidemment mes lunettes de snowboard.
**CDC : On nous a parlé de mouvements « Haakonsen » dans Pro Boarders. Qu'en est-il ?**
Terje : Il s'agit en fait de mouvements complètement délirant que nous n'ayons malheureusement pas encore eu l'occasion de réaliser dans la réalité. C'est une touche de fantaisie même pour nous les professionnels... Une de mes acrobaties imaginaires consiste en un 360° front-















side suivi d'un 360° backside. J'avais d'ailleurs demandé aux animateurs de Radical Entertainment d'ajouter un 360° frontside en plus. En revanche, je pense que je jouerai tout de même à Pro Boaders en utilisant tous les personnages du jeu. J'aime beaucoup le personnage caché mais je ne peux pas vous en dire plus à ce sujet.

**CDC : Qu'est-ce qui fait de Pro Boarders le meilleur jeu de snow ?**

Terje : En ce qui me concerne, c'est le nombre d'acrobaties et le style qui sont propres à chacune. Elles sont variées et le contenu est bien peaufiné grâce au travail de Peter Line. On peut aussi choisir son propre parcours sur certains niveaux. La texture du terrain a aussi une bonne gueule. Bref, une flopée de mouvement et un pur style font de Pro Boaders un bon jeu. ■

***Propos recueillis par Tommy François***










12 NOUVEAUX ULTIMA
AIX EN PROVENCE - AUXERRE - BRUAY LA BRUISSIERE - LAVAL 2 - LES SABLES D'OLONNE
NANTES - ORLEANS - RENNES - ROUEN SUD - SENS - SAINT BRIEUC - VENCE
Chez ULTIMA, c'est la fête...
...AVANT LES FÊTES !
TOMB RAIDER III 249 F
TOMB RAIDER III est dispo à 369 F
Ultima te reprend Tomb Raider II pour 120 F
Tu pourras ainsi retrouver Lara au meilleur prix !
TOMB RAIDER III
PlayStation
FIFA 99 249 F
FIFA 99
PlayStation
FIFA 99 est dispo à 369 F
Ultima te reprend FIFA 98 ou Coupe du monde ou ISS Pro 98 pour 120 F
Tu pourras marquer tes buts à prix d'amis !
La PlayStation
+ la Dual Shock
790 F
La Nintendo 64
+ une manette
790 F
DREAM CAST
elle arrive à la fin du mois, renseignez-vous



# On a toujours besoin d'argent de poche pour les fêtes...
# ...ça tombe bien, Ultima reprend tes jeux cash !
# N'hésite pas à comparer !

**QUELQUES EXEMPLES DE PRIX AUXQUELS ULTIMA REPREND TES JEUX ***

| Playstation | |
|---|---|
| Colin Mac Rae | 150 F |
| Heart of darkness | 150 F |
| One | 100 F |
| Resident Evil 2 | 120 F |
| Tomb Raider II | 120 F |
| Moto Racer 2 | 150 F |
| Le 5ème élément | 150 F |
| Tekken 3 | 150 F |
| Gran Turismo | 120 F |
| ISS Pro 98 | 120 F |

| Nintendo 64 | |
|---|---|
| F1 Grand prix | 200 F |
| 1080° Snow boarding | 250 F |
| Mission impossible | 250 F |
| ISS 98 | 250 F |
| Mario 64 | 100 F |
| Mario kart | 100 F |
| Diddy Kong racing | 100 F |
| ISS Pro | 100 F |
| Goldeneye | 150 F |

*Jeux en français en bon état avec manuel. Ces prix sont susceptibles d'être modifiés, téléphonez pour confirmation
Prix valables du 01/10/98 au 31/11/98. Dans les magasins participant à l'opération.



# ULTIMA
## ON A TOUT A GAGNER

**• PARIS/RÉGION PARISIENNE**

**PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO**
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

**PARIS / GOBELINS**
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

**PARIS / REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO**
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

**PARIS / SAINT-GERMAIN-DES-PRES**
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

**ASNIERES** 01 47 91 49 47
95, avenue de la Marne - 92600

**BRUNOY** 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

**CERGY PONTOISE** 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaine» au dessus de la gare RER
7 grand place - 95000

**ISSY LES MOULINEAUX** 01 47 36 17 03
C.Cial « Des 3 Moulins » - 92130

**OSNY-PONTOISE** 01 30 38 48 18
C.Cial de l'Oseraie chemin du Poirier
95522 Galerie marchande Auchan

**PUTEAUX** 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

**• PROVINCE**

**ABBEVILLE** 03 22 19 04 04
9, rue Jean-Jaurès - 80100

**AIX EN PROVENCE** NOUVEAU
18, rue Paul Bert - 13100
Tél : 04 42 96 19 19

**AJACCIO** 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

**ANNECY** 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

**ARRAS** 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

**AUCH** 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

**AUXERRE** NOUVEAU
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000
Tél : 03 86 51 57 59

**BALLARUC** 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

**BASTIA** 04 95 31 68 70
2, rue de la Miséricorde - 20200

**BORDEAUX** 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

**BREST** 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

**BRIVE** 05 55 17 18 00
29, rue de la République - 19100

**BETHUNES** NOUVEAU
C.Cial CORA Bruay - 62700
Tél : 03 27 96 87 81

**CAEN** 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

**CASTRES** 05 63 59 28 03
6, rue Henri IV - 81100

**CHARTRES** 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle perçée - 28000

**COMPIEGNE** 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

**DAX** 05 58 74 00 58
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

**DOUAI** 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500

**GRENOBLE** 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

**LA ROCHELLE** 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

**LAVAL** 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

**LAVAL 2** NOUVEAU
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000
Tél : 02 43 68 30 76

**LE MANS** 02 43 23 35 92
7, rue Victor Bonhommet - 72000

**LENS** 03 21 42 62 63
C.Cial CORA -Vendin le Vieil - 62880

**LIBOURNE** 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

**LILLE** 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

**LORIENT** 02 97 84 87 38
6, place des Halles Saint-Louis - 56100

**LYON** 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

**MONTPELLIER** 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000

**NANCY** 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

**NANTES** NOUVEAU
3, rue Jean-Jaques Rousseau - 44000

**NIMES** 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

**ORLEANS** NOUVEAU
1, rue Isaac Jogues (près des Halles Chatelet) - 45000

**PAU** 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

**PERPIGNAN** 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestani - 1, rue des Berges - 66330

**PROVINS** 01 60 67 68 21
14-16, rue Victor Arnoul - 77160

**RENNES-CESSON** NOUVEAU
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

**RODEZ** 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

**ROUEN** 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

**ROUEN SUD - TOURVILLE** NOUVEAU
C.Cial Carrefour galerie marchande

**ROYAN** 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

**SABLES D'OLONNE** NOUVEAU
34, rue des Halles - 85100

**SAINT-BRIEUC-LANGUEUX** NOUVEAU
C.Cial Carrefour Langueux - 22360

**SAINT-MALO** 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35400

**SENS** NOUVEAU
47, Grande rue - 89100 - Tél : 03 86 64 99 17

**STRASBOURG** 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

**TOULOUSE** 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

**TOULOUSE** 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200

**VENCE** NOUVEAU
64, avenue Emile Hugues - 06140

**VILLEFRANCHE** 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

**VOIRON** 04 76 65 72 55
2, avenue George Frier - 38500

**BientÔt :**
• DIJON • NIORT • DIEPPE
• SOISSONS • BAYONNE

Peter's Plane

**LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !**

**REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.**

**ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS**

# Now Loading PLEASE WAIT !

■ **INTERVIEW**

**Six questions à Philippe Delplace, directeur général de Sega France, concernant le lancement de la DreamCast**

***CD Consoles: Quel sera le prix de la DreamCast au Japon et son estimation en France ?***

***Philippe Delplace: Le prix de lancement de DreamCast au Japon sera dévoilé lors de la Sega New Challenge Conference 2, qui se déroulera le 6 octobre à Tokyo. Pour ce qui concerne la France, nous sommes encore assez loin du lancement: nous dévoilerons donc, le prix français ultérieurement. Mais ce que je peux d'ores et déjà vous dire, c'est que le prix sera le plus « grand public » possible.***

***CDC: Quels seront les titres disponibles à sa sortie au Japon ? L'un d'eux sera-t-il vendu avec la console ?***

***Philippe D: L'offre DreamCast lors du lancement se composera de la console et d'une manette. Il n'y aura pas de pack console plus jeu. DreamCast sera lancé avec environ sept jeux dont Sonic Adventure, Godzilla Generations, D2, Blue Stinger, Sega Rally 2 et Virtua Fighter 3tb que nous avons déjà dévoilés. Les autres titres seront officiellement présentés lors de la Sega New Challenge Conference 2.***

***CDC: Quel sera le nombre approximatif de jeux disponibles d'ici Noël 1998 ?***

***Philippe D: Plus de trois cent développeurs ont déjà commencé à travailler. Pour la fin de l'année 1998, il n'y aura une trentaine de titres disponibles au Japon.***

***CDC: Comment préparez-vous le lancement de la DreamCast en France ?***

***Philippe D: La sortie française de la DreamCast est prévue pour septembre 1999, ce qui veut dire qu'il nous reste encore un peu moins d'un an. Dans un premier temps, nous allons analyser le passé afin de préparer le plus gros lancement de l'histoire du jeu vidéo. Nous sommes en train de mener des études consommateurs, nous réfléchissons très précisément aux aspects marketing, commercial mais aussi technique pour assurer le succès de DreamCast.***

***CDC: SEGA a toujours été un précurseur en matière de consoles de jeux vidéo, ouvrant la voie à d'autres constructeurs. Cependant le fait de sortir la première console d'une nouvelle génération ne lui a pas toujours porté chance (Master System contre NES, MegaDrive contre Super Nintendo, Saturn contre PlayStation). Ne craignez-vous pas que l'histoire se répète ?***

***Philippe D: Les consoles Master System et MegaDrive ont connu un très large succès, d'ailleurs la MegaDrive va connaître cette année son huitième Noël en France ! DreamCast est en effet la première console 128-bits à voir le jour, et grâce à ses prestigieux partenaires, tous à la pointe de la technologie dans leur domaine respectif (Microsoft, Yamaha, NEC, Hitachi), nous avons pris une sacré longueur d'avance.***

***CDC: Quelle est la position de SEGA face à l'éventuel DD64 de Nintendo et une future PlayStation 2 ?***

***Philippe D: Tout d'abord, ces deux machines n'existent pas encore alors que la DreamCast est quelque chose de bien réel. Nous ne pensons pas que le DD64, sera un concurrent majeur. En ce qui concerne la PlayStation 2, aucune annonce officielle n'a été faite par Sony, il m'est donc difficile de porter un jugement pour le moment. En tout cas, avec l'avance technologique que nous possédons et le pôle de développement très puissant, nous envisageons d'une façon très sereine l'arrivée d'un concurrent.***

***Ne manquez pas, le mois prochain le compte-rendu de la Sega New Challenge Conference 2 par nos envoyés spéciaux Tommy et Yannick.*** ■

## FRANCE / EUROPE

**PlayStation** *est partenaire de la tournée Passi — un dingue de Crash Bandicoot et une bête sur Bust-A-Groove — le 1er novembre à Lille, le 03 à Paris, le 06 à Saint-Étienne, le 07 à Nancy, le 10 à Grenoble, le 11 à Nice, le 13 à Marseille, le 14 à Montpellier, le 15 à Toulouse, le 18 à Bordeaux, le 20 à Brest et le 21 à Nantes.*

**Infogrames** *est en coupe d'Europe (UEFA) avec L'Olympique lyonnais comme sponsor exclusif pour cette compétition. Après avoir signé en juin dernier un accord avec Nike pour la licence de Ronaldo et de l'équipe du Brésil, la société lyonnaise de jeux vidéo marque ainsi son intérêt pour le football, un domaine qui en termes de jeux représente quelque 10 % du marché ludique.*

**PlayStation** *aime aussi le football et s'affiche de son côté sur les maillots de Monaco en coupe UEFA. Déjà présent, sur les stades de France par le biais de panneaux placés derrière les buts, PlayStation renforce ainsi sa présence dans le monde du football.*

**Black Turok !** *Acclaim annonce que la cartouche de Turok 2 sur Nintendo 64 sera noire comme la pupille d'un T-Rex. De son côté Nintendo éditera une cartouche couleur or pour Zelda. Les deux cartouches (quatre fois la taille de celle de Turok 1) et leurs couleurs uniques risquent de créer l'événement sur la console de Nintendo pour la fin d'année.*




**Eidos Interactive** *rachète la société Crystal Dynamics, créateur de Gex et Pandemonium. Eidos gonfle ainsi son catalogue console avec les titres du développeur américain : Unholy War, Akuji et les très attendus Legacy of Kain II : Soul Reaver et Gex III.*

**Michael Owen,** *le jeune prodige de Liverpool et de l'équipe d'Angleterre de football parraine plusieurs jeux de foot édités par Eidos Interactive. World League Soccer 99 s'appelle donc maintenant Michael Owen's WLS 99.*

**Midway édite WipeOut 64.** *La version Nintendo 64 du célèbre WipeOut de Psygnosis sera contre toute attente éditée par Midway. On apprend également que la musique de ce titre, prévu pour la mi-novembre, comprendra deux titres inédits de Fluke (Absurd et Goodnight Lover) et un autre de Propellerheads (Bang On !).*

**Le Mans sur PlayStation.** *Infogrames vient d'obtenir la licence des 24 heures du Mans. La réalisation du premier jeu l'utilisant a été confiée aux Anglais d'Eutechnyx, déjà à l'origine de C3 Racing. Sortie prévue pour le début de l'année prochaine sous le nom de : Le Mans GT Racing.*



**Konami distributeur officiel d'Atlus.** *Konami vient de signer un accord avec Atlus Co Japan lui conférant la distribution de trois nouveaux jeux PlayStation en Europe : Rebus (Kartia aux USA), Trap Gunner et Dark Messiah.*

**William Wallace chez Eidos.** *Eidos vient d'obtenir la licence du film Braveheart avec Mel Gibson. Le premier jeu issu du film est développé en Écosse par les studios Red Lemon.*

**FF8 pour Sony ou EA ?** *Avec les relations, de plus en plus étroites entre Squaresoft et Electronic Arts, la question de la distribution des titres de l'éditeur japonais en Europe commence à se poser. Lorsque l'on connaît le succès rencontré par FF7, on comprend que Sony et EA se battent pour éditer le huitième épisode.*

**Activision contre-attaque.** *Activision sera pour une durée de deux ans le distributeur exclusif des produits LucasArt sur PC et PlayStation.*

## JAPON / ASIE

**NEC** *Electronics Inc. et Videologic ont annoncé qu'un chip basé sur la technologie Power VR Series 2 équipera désormais les moteurs graphiques des nouvelles cartes d'arcade Sega, connu sous le nom de Naomi. Le premier jeu à bénéficier de cette nouvelle technologie, The House of the Dead 2, sera disponible en salle en novembre au Japon, et en 1999 aux États-Unis et en Europe. Signalons que Blood Bullet, une sorte de beat'em all inspiré de The House of the Dead, est également en développement chez Sega.*

**Micro Machines en arcade.** *Namco qui avait déjà édité MicroMachines V3 au Japon a signé un contrat avec Codemasters visant à convertir ce titre en arcade.*

**The King of Fighters sur DreamCast.** *Une version améliorée de The King of Fighters '98 est en cours de développement chez SNK. Entre autres particularités, le jeu serait compatible avec la Neo Geo Pocket même si on ne sait pas encore comment.*

**Le PDA reçoit un invité de marque.** *Squaresoft vient d'annoncer que Final Fantasy VIII sera compatible avec le Personal Digital Assistant de Sony (l'équivalent du VMS de Sega).*

**Street Fighter Zero 3.** *Alors que l'on découvre trois nouveaux personnages dans SFZ3 : Juni, Juli et le retour de Balrog (alias M. Bison), on apprend que sa conversion sur PlayStation est déjà en cours et devrait comporter plusieurs modes de jeu inédits.*

**La DreamCast repoussée !** *Sega Japon a officiellement annoncé le report d'une semaine de la sortie de sa console. Le rendez-vous est donc pris pour le 27 novembre.*

**Mario 64 II.** *La suite de Mario 64 est déjà en développement chez Nintendo et devrait marquer le retour de Luigi. Des rumeurs courent également sur le prochain projet de Miyamoto qui ne serait autre qu'une nouvelle version de Metroïd.*

**Mystical Ninja : Goemon 2.** *La suite de Goemon sur Nintendo 64 est actuellement en développement chez Konami et devrait disposer d'un nouveau mode deux joueurs.*

**Du cinéma sur DreamCast.** *Sega vient d'acquérir, auprès de Duck corporation, les droits d'utilisation de son système de vidéo compression TrueMotion pour la DreamCast. Ceci garantira des scènes cinématiques d'une qualité exceptionnelle.*

**La PlayStation 2 plus tôt que prévu !** *Les rumeurs vont bon train sur le Net concernant la sortie de la PlayStation 2. La dernière en date annonce la nouvelle console de Sony pour avril 1999 au Japon et fin 99 aux USA ainsi qu'une compatibilité totale avec la PlayStation actuelle. Des images, telle que celle présentée ici, circulent d'ailleurs en ce moment sur Internet. Ces informations sont à prendre avec des pincettes aucune annonce officielle n'ayant été faite par Sony.*




**Virtua Fighter RPG.** *Ce jeu DreamCast est actuellement au début de son développement dans les studios de Sega. Il devrait comporter différents personnages des trois épisodes de la série et un décor inspiré de la Tour de Babel que l'on pouvait voir lors de la première présentation officielle de la console au Japon.*

**Resident Evil 3 et 4.** *Les nouveaux épisodes de Resident Evil devraient voir le jour aussi bien sur PlayStation que sur Nintendo 64 et DreamCast. Outre ces versions pour console, Capcom envisagerait de porter en arcade un jeu inspiré de la série et utilisant la nouvelle carte Naomi de Sega.*

**Star Gladiator 2.** *Sous-titré Plasma Sword, le jeu devrait être avec deux autres beat'em up, cette fois en 2D, l'une des premières productions Capcom sur DreamCast.*

**Plus fort que l'arcade.** *Les conversions Virtua Fighter 3 TB et de Sega Rally 2 comporteront des éléments qui les rendront de loin, supérieurs à l'arcade. On parle ainsi d'une compatibilité avec le modem DreamCast et entre 10 et 40 circuits pour Sega Rally 2. On n'ose à peine imaginer des parties en réseau !*

**De la DreamCast à l'arcade.** *Grande nouveauté chez Sega, Virtua Cop 3 devrait d'abord voir le jour sur DreamCast avant d'aller briller dans les salles d'arcade.*



**Ifrit plus effrayant que jamais.** *Voici la nouvelle apparence d'Ifrit dans Fin. Fantasy VIII, effrayan. Squaresoft a également révélé le visage de la première " méchante " du jeu : Edea.*



**Ehrgeiz aime Final Fantasy VII.** *En plus de Tifa et Cloud, la version PlayStation d'Ehrgeiz, prévue pour la fin de l'année au Japon, recevra trois nouveaux personnages de FF7 : Yuffie, Vincent et Sephiroth. Deux autres personnages inédits seront également de la partie : Kouji Masuda, l'organisateur du tournoi, et Clair Andrews, son assistante.*



**SoulCalibur toujours plus fort.** *Après Yoshimitsu, c'est au tour de Hwang et d'un mystérieux personnage à l'étrange pouvoir de camouflage de faire leur apparition dans SoulCalibur.*

**Ferrari dans Gran Turismo 2.** *Sony vient d'obtenir la prestigieuse licence de Ferrari pour la suite de Gran Turismo. Espérons que ceci servira d'exemple à d'autres grands constructeurs européens. Signalons également qu'un ou plusieurs circuits de type rallye seraient disponibles et que Sony tenterait d'obtenir de la part des constructeurs de l'autorisation de détériorer leurs voitures lors des courses.*

**Square fait son cinéma.** *Un film, en images de synthèses, basé sur l'univers de Final Fantasy VII est actuellement en cours de réalisation dans les studios de Squaresoft. On devrait y retrouver certains visages connus du jeu ainsi que quelques petits nouveaux.*

## USA / AMÉRIQUE

**Turok 2 repoussé.** *Le titre d'Iguana, initialement prévu pour octobre aux USA, a été repoussé au mois de novembre. Sa sortie devrait ainsi se rapprocher de celle de l'extension de 4Mo le 28 novembre.*

**Twisted Metal 3 multijoueurs.** *Twisted Metal 3 disposera de plusieurs modes quatre joueurs : avec deux PlayStation linkée et des écrans splittés en deux mais également un mode splitté en quatre. Ceci devrait réduire le niveau des détails à l'écran mais 989, l'équipe de développement, certifie que les performances du jeu ne descendront pas en dessous de trente images par seconde.*

**Goodies Zelda.** *Certains magasins américains de jeux video aux USA, ont annoncés que les joueurs réservant Zelda 64, recevront, en plus du jeu sur une cartouche dorée, un T-shirt, une carte géante du monde de Zelda ainsi que des tatoos, le tout dans un sac collector.*

**Lunar : Complete retardé.** *La traduction américaine de ce mythique jeu de rôle sur PlayStation, initialement prévue pour novembre a été repoussée à décembre. Édité par Working Design's, le jeu sera vendu dans un superbe coffret contenant un CD audio, un CD « making of ", un art-book et une carte en tissu.*



**Thrill Kill en sursis.** *Après le rachat de studios de développement de Virgin par Electronic Arts, quelques jeux, dont la sortie était prévue, ne verront pas le jour.Thrill Kill dont l'aspect gore et la violence gratuite ne conviennent pas à l'image d'EA.*

**La pub à 300km/h.** *La version US d'Etreme-G2 comportera des pubs pour Diesel et Storm, placées le long des circuits. Une montre Storm servira pour le mode Time Trial.*

### ■ Dispo

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1080° Snowboarding | N64 | Glisse | octobre |
| 5eme Elément | PS | Aventure/Action | octobre |
| Actua Tennis | PS | Tennis | octobre |
| Buggy | PS | Petites Voitures | octobre |
| Legend : Sword & Blood | PS | Beat'em all | octobre |
| V2000 | PS | Action | octobre |
| Command & Conquier – Mission Tesla | N64 | Stratégie | octobre |
| Duke Nukem : Time to kill | PS | Aventure/Action | octobre |
| G-Darius | PS | Shoot'em up | octobre |
| L'Invasion vient de l'espace | PS | Shoot'em up | octobre |
| Madden 99 | N64 | Sports US | octobre |
| Medievil | PS | Aventure/Action | octobre |
| Megaman 8 | PS | Course/Action | octobre |
| Megaman Battle & Chase | PS | Course/Action | octobre |
| Moto Racer 2 | PS | Sports mécaniques | octobre |
| N2O | PS | Shoot'em up | octobre |
| Nascar 99 | N64 | Sports mécaniques | octobre |
| Nascar 99 | PS | Sports mécaniques | octobre |
| NFL Blitz | N64 | Sports US | octobre |
| NFL Blitz | PS | Sports US | octobre |
| NHL 99 | N64 | Hockey sur glace | octobre |
| Ninja | PS | Aventure/Action | octobre |
| Off Road Challenge | PS | Sports mécaniques | octobre |
| Quest 64 | N64 | jeu de rôle | octobre |
| R-Types | PS | Shoot'em up | octobre |
| Rats | N64 | Action | octobre |
| Small Soldiers | N64 | Action Divers | octobre |
| Test Drive 5 | PS | Sports mécaniques | octobre |
| V-Rally Platinum | PS | Sports mécaniques | octobre |

### ■ Novembre

| | | | |
|---|---|---|---|
| Absolute Football | PS | Football | novembre |
| Actua Golf 3 | PS | Sports Divers | novembre |
| Actua Soccer 3 | PS | Football | novembre |
| Actua Tennis | PS | Sports Divers | novembre |
| Atlantis | PS | Aventure/Action | novembre |
| Blasto | PS | Plate-forme | novembre |
| Body Harvest | N64 | Action | novembre |
| Breath of Fire III | PS | Jeu de rôle | novembre |
| Bust-A-Groove | PS | Action Divers | novembre |
| Cool Boarders 3 | PS | Glisse | novembre |
| Dreams | PS | Action Divers | novembre |
| Earthworm Jim 3D | N64 | Plate-forme | novembre |
| F-Zero 64 | N64 | Course/Action | novembre |
| FIFA 99 | PS | Football | 20 novembre |
| Gex 2 | N64 | Plate-forme | novembre |
| Hugo | PS | Ludo-éducatif | novembre |
| KO Kings | PS | Sports Divers | 20 novembre |
| Messiah | PS | Aventure/Action | novembre |
| NBA Live 99 | N64 | Basket | 13 novembre |
| NBA Live 99 | PS | Basket | 6 novembre |
| NFL Extreme | PS | Sports US | novembre |
| Oddworld : L'Exode d'Abe | PS | Action/Réflexion | novembre |
| Rival Schools | PS | Beat'em up | novembre |
| Rushdown | PS | Glisse | novembre |
| Spyro the Dragon | PS | Plate-forme | novembre |
| Star Con | PS | Action | novembre |
| Starshot | N64 | Plate-forme | novembre |
| Test Drive 4x4 | PS | Sports mécaniques | 27 novembre |
| Tiger Woods 99 | PS | Sports Divers | 20 novembre |
| Tiny Tank – Up your arsenal | PS | Shoot'em up | 13 novembre |
| Turok 2 | N64 | Doom-Like | novembre |
| Yannick Noah Tennis | N64 | Sports Divers | novembre |
| Zero Divide 2 | PS | Beat'em up | novembre |

### ■ Décembre

| | | | |
|---|---|---|---|
| Blaze and Blade | PS | Aventure/action | décembre |
| C3 Racing | PS | Sports mécaniques | décembre |
| Castrol Honda Superbike | PS | Sports mécaniques | décembre |
| Crash Bandicoot 3 | PS | Plate-forme | décembre |
| Égypte | PS | Ludo-éducatif | décembre |
| FIFA 99 | N64 | Football | décembre |
| Fighting Force 64 | N64 | Beat'em all | décembre |
| Knife Edge | N64 | Action | décembre |
| Libero Grande | PS | Football | décembre |
| Michael Owen's WLS 99 | PS | Football | décembre |
| Tiger Woods 99 | N64 | Sports Divers | décembre |
| Toca 2 | PS | Sports mécaniques | décembre |
| Tomb Raider III | PS | Aventure/Action | décembre |
| Tomorrow never dies | PS | Action | décembre |
| Tonic Trouble | N64 | Action/Réflexion | décembre |
| Twisted Edge Snowboarding | N64 | Glisse | décembre |
| V-Rally 99 | PS | Sports mécaniques | décembre |
| WildArms | PS | Jeu de rôle | décembre |
| WipeOut 64 | N64 | Course/action | décembre |
| Zelda 64 | N64 | Aventure/Action | décembre |

### ■ Janvier

| | | | |
|---|---|---|---|
| Big Air | PS | Glisse | 29 janvier |
| Metal Gear Solid | PS | Aventure/Action | janvier |
| ProBoarders | PS | Glisse | janvier |
| Puma Street Soccer | PS | Football | janvier |
| Tribal | PS | Action divers | janvier |
| Twisted Edge Snowboarding | N64 | Glisse | janvier |

# Les tests

## des critiques à donf

| L'équipe des testeurs de CD Consoles | | Teck Tea Hao | Hubert Hôjô | J.François Descombes | Vincent Gallopain | Jidé Hernandez | Filipe Canelas | Raphaël Bigot | Yannick Dahan | Gilles Sauer |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Nintendo 64** | | | | | | | | | | |
| 1080° Snowboarding ★★★★★ | HIT | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| Extreme-G2 ★★★ | | ★★ | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| Starshot : Space Circus ★★★ | | ★★ | ★★★ | ★★ | ⚠ | ⚠ | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★ |
| Waialae Country Club ★★★ | | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ |
| ISS 98 ★★★★★ | HIT | ★ | ★★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| Mission Impossible ★★★ | | ★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| **PlayStation** | | | | | | | | | | |
| Blasto ⚠ | | ★ | ★★ | ⚠ | ★ | ⚠ | ⚠ | ⚠ | ⚠ | ⚠ |
| Breath of Fire 3 ★★★★★ | HIT | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★★ | ? | ★★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ |
| Bust a Groove ★★★ | | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ | ? | ★★★ | ★★★ |
| Colony Wars : Vengeance ★★★★★ | HIT | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| Cool Boarders 3 ★★★★★ | HIT | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| Legend ⚠ | | ⚠ | ★★ | ★ | ★ | ? | ⚠ | ? | ★ | ★ |
| Madden NFL 99 ★★★ | | ★★★★ | ★★★★ | ★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★★ |
| Medievil ★★★★★ | HIT | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| Megaman 8 ★★★ | | ★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★ | ★ | ★★ |
| Ninja ★★★ | | ★★ | ★★★ | ★★ | ★★ | ★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★ |
| Oddworld : L'exode d'Abe ★★★★ | | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| ODT ★★★ | | ★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★ |
| R-Types ★★★ | | ★★★ | ★★ | ? | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★ | ★ | ★★ |
| Rush Down ★★★ | | ? | ★★ | ★★ | ★★ | ? | ★★★ | ? | ★★★ | ★★★ |
| Spyro the Dragon ★★★★★ | HIT | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| Tenchu ★★★★★ | HIT | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| Test Drive 5 ★★★ | | ? | ★★ | ★★ | ★★★ | ? | ★★★ | ? | ★★★★ | ★★ |
| V 2000 ★★★ | | ? | ★★ | ★ | ★ | ? | ★ | ★ | ★ | ★★ |
| Wild'9 ★★★ | | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★ | ★★★ | ★★ |
| Zero Divide 2 ★★★★ | | ★ | ★ | ⚠ | ★★ | ⚠ | ★ | ★ | ★ | ★ |
| **Saturn** | | | | | | | | | | |
| Deep Fear ★★★★ | | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |

**Le tableau ci-dessus répertorie tous les jeux testés ce mois-ci et se voient tous attribuer les fameuses petites étoiles que nos rédacteurs ne distribuent pas à la légère. En effet, les jeux sont notés sur leurs qualités intrinsèques, mais aussi sur des critères plus subjectifs comme l'affinité avec le sujet, l'humeur du moment, mais également en fonction des futurs produits que nous avons vu.**

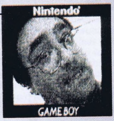
⚠ : Do, * : Ré , ** : Mi, *** : Fa, **** : Sol, ***** : La, ****** : Si

## PLUS ON EST DE FOUS, PLUS ON RIT

### *Gilles*

**A fond, à fond, à fond !**

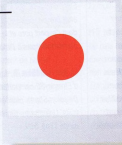
Alors que certains d'entrant nous attendent désespérément la sortie de bons jeux de rôle en français, ou du moins en anglais, les accros de sports mécaniques sont, quant à eux, comblés par les éditeurs. C'est le cas de Gilles qui, après Gran Turismo et Colin McRae, se déchaîne sur la pré-version de Toca. ■




### *Yannick*

**Au pays des Geishas**

Trop pressé de jouer à Final Fantasy VIII et à Zelda, notre chef de rubrique s'est fait passé pour un caméraman de la nouvelle chaîne TV Game One, afin de se rendre au Tokyo Games Show. Il avait cependant oublié qu'il devait pour cela endurer quatorze heures de vol. Trop dur pour lui ! ■



### *Filipe*

**Scalpé !**

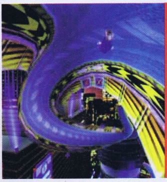
Voici la dernière photo de notre nouveau rédacteur avec sa crinière dont il était si fier. C'était avant que des individus mal intentionnés (plutôt jaloux rétorquera Filipe) ne décident de le scalper. Tel un Samson privé de ses pouvoirs, il recherche encore les responsables d'un tel sacrilège... ■



## ■ Les jeux les plus attendus à la rédaction


Metal Gear Solid/Konami/PS


Zelda – Ocarina of Time/Nintendo/N64


Sonic Adventure/Sega/DreamCast


Final Fantasy VIII/Squaresoft/PS

# Les jeux préférés de la rédaction

### Colin McRae — 1


PlayStation / Codemasters

### Tekken 3 — 2


PlayStation / Namco

### International Superstars Soccer — 3



Nintendo 64 et PS / Konami

### Final Fantasy VII — 4


PlayStation / Squaresoft

### Banjo & Kazooie — 5


Nintendo 64 / Nintendo

### Gran Turismo — 6


PlayStation / Sony

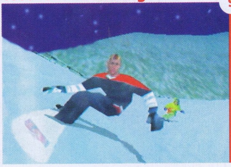
### Medievil — 7


PlayStation / Sony

### Goldeneye — 8


Nintendo 64 / Rare

### 1080° Snowboarding — 9


Nintendo 64 / Nintendo

### *Teck*

**La vengeance du fils...**

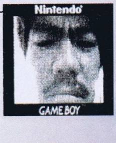
Après des mois passés à potasser ses livres de sciences et à réviser, notre étudiant est enfin de retour. Spécialiste des jeux de foot et des beat'em up, passé maître dans l'art de Street Fighter, Teck s'est contenté ce mois-ci du test de Cool Boarders 3, qu'il n'a d'ailleurs plu voulu lâcher. ■




### *Hubert*

**Pas bon mes sushis ?**

Hubert en digne descendant d'un samouraï, a décidé de convertir une partie de la rédaction aux subtilités de la cuisine japonaise. Yakitori, sushi ont été les plats principaux de certains d'entre nous. Ceci n'est pas sans faire des jaloux et l'on se prépare déjà à une semaine cambodgienne avec Teck ! ■




### *Richard*

**L'anti-test**

Si vous ne trouvez pas de tests signés de la main de ce personnage plutôt énigmatique, c'est tout simplement parce que nous le réservons pour des missions bien particulières. Il a en effet le don de trouver le petit défaut dans la cuirasse de n'importe quel jeu. « J'aime pas Tekken 3 ! », c'était lui ! ■



# LES RENDEZ-VOUS MICROMANIA

## LES MICROMANIA

**MICROMANIA CITÉ-EUROPE**
Centre Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles
OUVERTURE PROCHAINE

**MICROMANIA LEERS**
Centre Ccial Auchan
59115 Leers
OUVERTURE PROCHAINE

**MICROMANIA ORLÉANS**
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50
NEW

**MICROMANIA VITROLLES**
C. C. Carrefour Vitrolle - 13741 Vitrolles
Tél. 04 42 77 49 50
NEW

**MICROMANIA ECULLY**
Carrefour Grand-Ouest - 69130
Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
NEW

Ouverts tous les dimanches

**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

**MICROMANIA BVD DES ITALIENS**
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot & RER Opéra
Tél. 01 40 15 93 10

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris
Tél. 01 55 34 98 20

**MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

**MICROMANIA ITALIE 2**
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - À côté de Grand Optical
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

**MICROMANIA LA DÉFENSE**
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

**MICROMANIA PARINOR**
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

**MICROMANIA LES ULIS 2**
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

**MICROMANIA ÉVRY 2**
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

**MICROMANIA ROSNY 2**
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

**MICROMANIA LES ARCADES**
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

**MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**
Centre Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 33

**MICROMANIA VÉLIZY 2**
C. C. Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

**MICROMANIA BELLE-ÉPINE**
C. C. Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

**MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine
Tél. 01 45 15 12 06

**MICROMANIA SAINT-QUENTIN**
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

**MICROMANIA MULHOUSE**
C. C. Carrefour Ile Napoléon
68110 Mulhouse
OUVERTURE PROCHAINE

**MICROMANIA MAYOL**
Centre Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04
NEW

**MICROMANIA ANNECY**
C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09
NEW

**MICROMANIA AUBAGNE**
C. C. Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35
NEW

**MICROMANIA CERGY**
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

**MICROMANIA CRÉTEIL**
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
4016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

**MICROMANIA ROUEN ST-SEVER**
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

**MICROMANIA NANTES**
C. C. Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

**MICROMANIA TOULOUSE**
Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

**MICROMANIA AVIGNON**
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

**MICROMANIA MONTPELLIER**
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

**MICROMANIA GRAND-VAR**
Centre Commercial Grand-Var
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

**MICROMANIA CAP 3000**
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

**MICROMANIA NICE-ÉTOILE**
Centre Commercial Nice-Etoile Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

**MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

**MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST**
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

**MICROMANIA EURALILLE**
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

**MICROMANIA LILLE V2**
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

**MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

**MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

**MICROMANIA STRASBOURG**
C. C. Place des Halles - Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 octobre 98. Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

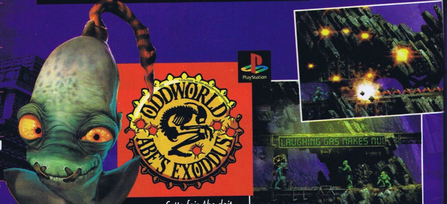
GARANTIE MICROMANIA
1 AN
SUR TOUS LES JEUX

# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !




Jeu d'**aventure action tout en 3D** avec pas moins de 82 niveaux ! Dirigez l'un des **4 personnages**, chacun ayant ses caractéristiques propres et ses armes de prédilection ! Chacun manipule la magie avec plus ou moins de bonheur, mais seul le magicien la maîtrise parfaitement.




Cette fois Abe doit non seulement **sauver des vies, mais retrouver ses racines, la liberté, la mémoire collective...** Abe a un langage plus élaboré et éprouve des sentiments. Des transitions en images de synthèse fabuleuses !!

Mercredi 02 déc.
Samedi 05 déc.




## GRATUITE
## avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles
Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

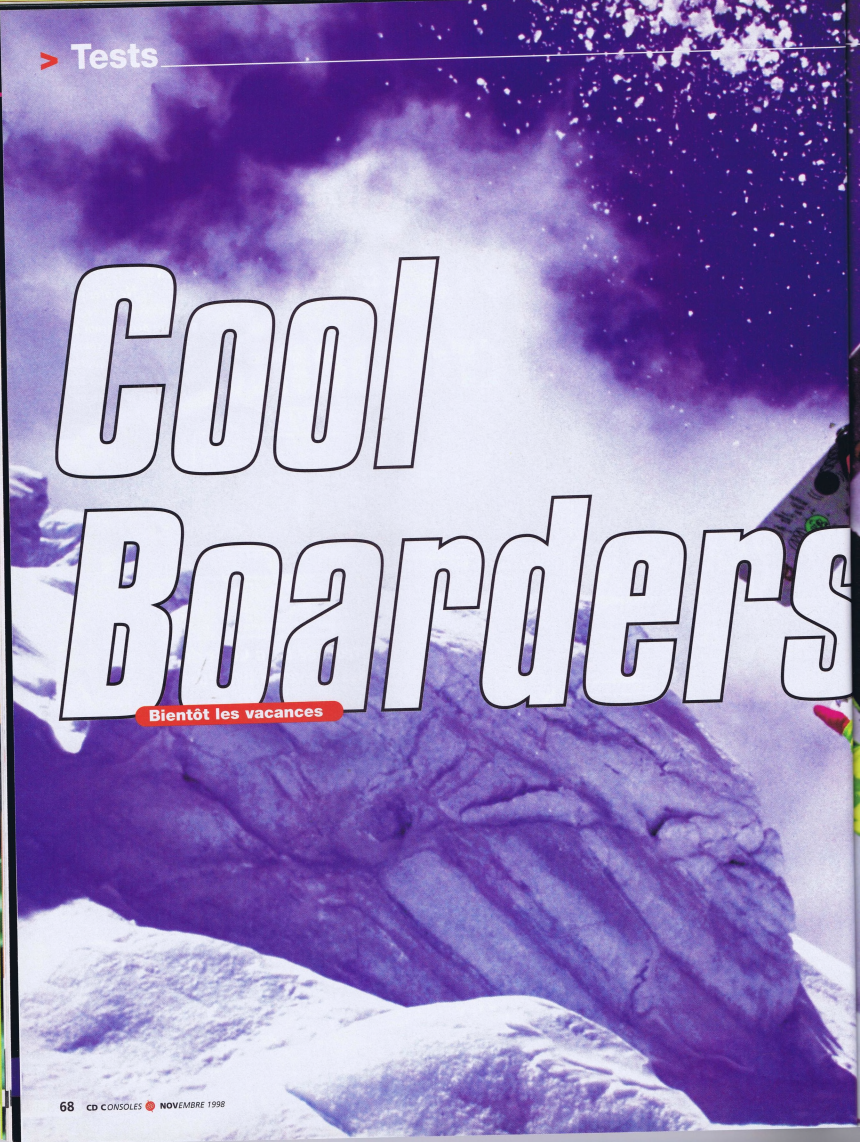
**3615 MICROMANIA : Tout le catalogue des jeux** (1,29 F. la minute)

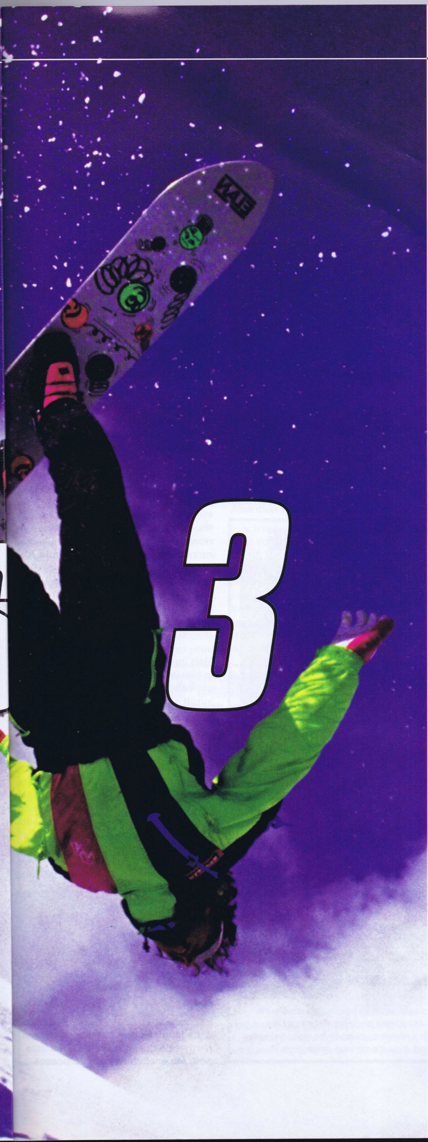
*Les dates de démonstration des jeux peuvent être modifiées. Les dates précises sont


...n démonstrateur sera à votre disposition pendant ces journées exceptionnelles.
EN PARTENARIAT AVEC FUN RADIO
FUN RADIO
Des démonstrations* chaque mercredi et chaque samedi des meilleurs jeux à venir dans tous les Micromania
Ne ratez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux à venir.
PlayStation
NINJA
SHADOW OF DARKNESS
Passionnant jeu d'action : 13 niveaux variés dans lesquels vous évoluez à la recherche d'objets précis à ramasser et d'ennemis à abattre, le but final étant d'éliminer le terrible Batakani : 50 ennemis, des décors variés, une prise en main rapide...
Mercredi 04 nov. Samedi 07 nov.
Mercredi 18 nov. Samedi 21 nov.
BREATH OF FIRE III
Un des meilleurs RPG sur PlayStation arrive en France ! Incarnez Ryu, un jeune garçon au pouvoir extraordinaire : il se transforme en Dragon. Votre but : retrouver votre passé.
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
Retrouvez Lara Croft dans ses nouvelles aventures le 20 novembre dans tous les Micromania !
COOLBOARDERS 3
Choisissez votre personnage, la planche la mieux adaptée et partez pour le frisson grande vitesse, une épreuve plus technique ou un moment de freestyle pour le fun : 36 domaines skiables, 6 compétitions, des graphismes somptueux et la possibilité d'organiser des compétitions jusqu'à 8 joueurs.
Mercredi 25 nov. Samedi 28 nov.
EA SPORTS
FIFA 99
Mercredi 09 déc. Samedi 12 déc.
Tous les clubs, tous les championnats et toutes les coupes ! Retrouvez encore plus d'équipes, de nouvelles façons de jouer et toute l'excitation qu'aucun autre jeu n'est capable de vous procurer. Faites votre entrée sur le terrain et découvrez la signification du mot GLOIRE.
SERVICE REPRISE DE JEUX
* Voir conditions à la caisse
Micromania reprend* vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64
...t affichées chaque semaine dans votre Micromania !

# Cool Boarders

**Bientôt les vacances**






# Cool toujours ! Prêt

**Par Tea Teck Hao**

***La douce mélodie des descentes de poudreuse, les pistes tapissées de soleil, les joues boursouflées par le froid, les glissades (in) contrôlées, le moniteur s'arrachant les cheveux, rien de tel pour évoquer les vacances à la neige. Peu gratifiant en effet ! Par contre, il est possible de rester tranquillement blotti dans un fauteuil, devenir le roi du half-pipe, ridiculiser Edgar G., et épater plein de minettes en jouant à Cool Boarders.***

**Développeur** IDOL MINDS
**Éditeur** SONY
**Genre** COURSE DE SNOWBOARD
**Prix** ENVIRON 360 F.

S'il y a un genre de jeu à la mode ces derniers temps, c'est bien celui des jeux de snowboard. Quelle que soit la période de l'année, et à plus forte raison à l'approche des premières vacances hivernales, force est de constater que les éditeurs font des pieds et des mains auprès de leurs équipes de développement pour présenter le titre de snowboard ultime à leur public. Pas toujours avec succès il faut dire, mais certains titres parviennent tout de même à devenir des références. C'est le cas de Cool Boarders qui, fidèle au rendez-vous entre les souvenirs frileux et douloureux des dernières vacances à la montagne, et l'arrivée progressive du froid et par conséquent de la neige en altitude, en est aujourd'hui à son troisième opus (ce mot aussi est à la mode). C'est à se demander si lesdits éditeurs ne sont pas de mèche avec les stations de ski... Peu importe puisque Cool Boarders 3 arrive à point nommé pour freiner les ardeurs de vacances anticipées alors même que la rentrée vient à peine de commencer.
De l'art de faire des séquelles à suites, l'essentiel est de savoir s'il est possible de faire mieux que les épisodes précédents en utilisant les mêmes recettes. Avec Cool Boarders 2, la PlayStation imposait la référence en matière de jeu de snowboard en creusant jusqu'à la moelle le concept du premier épisode.

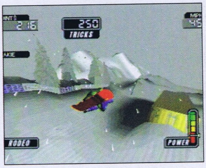
### Le mot variété est en fait, la clé du succès

Des graphismes efficaces, une animation fluide et rapide, de nombreux personnages et planches, des pistes aux reliefs vertigineux, une maniabilité et une prise en main des plus aisées, et, plus important encore, un fun et un plaisir de jeu immenses, ont fait le plaisir des possesseurs de PlayStation. Et pourtant, seul Monsieur Plus était passé par là pour rendre Cool Boarders 2 meilleur que son prédécesseur. Après mûre réflexion, il s'avère que le mot variété est en fait, la clé de ce succès. Cool

Boarders 2 n'a finalement apporté qu'une plus grande variété que n'avait son prédécesseur. De ce fait, et de par, les limitations imposées par le style de jeu que représente les courses de snowboard, qui sont : faire des descentes et réaliser des figures, les nouveautés et les "plus" sont de moins en moins nombreux, et par conséquent, la variété devient de moins en moins évidente, ce que tend à démontrer Cool Boarders3. Certes, il est toujours possible de faire mieux et "plus", Ten Eighty sur Nintendo 64 en est l'exemple flagrant, mais la console 64 bits de Nintendo n'est pas la PlayStation (bonjour les polémiques) et, en y réfléchissant bien, les dits "plus" tiennent finalement plus de la réalisation que du nombre de nouveauté. Et c'est en cela que les développeurs de Idol Minds ont dû plancher : non plus sur une resucée de Cool Boarders ou de son successeur, mais sur un jeu totalement différent, car faire mieux et comme Cool Boarders aurait été, dans ce cas précis, plus difficile que de repenser un jeu nouveau.




▲ Monter sur les rails (avec le bouton triangle) permet de marquer des points non négligeables.




▲ Les conditions météorologiques sont aléatoires. Lorsqu'il neige, la visibilité est quasiment nulle.

Ainsi, ce dernier épisode, en attendant celui de l'année prochaine, se veut totalement repensé et les aficionados des premiers titres seront un peu perdus. Mais qu'ils se rassurent, pas trop longtemps tout de même. Tout d'abord, les programmeurs de Idol Minds ont abandonné le système de contrôle qui pourtant, avait fait ses preuves : en témoigne, la prise en main immédiate que permettaient les deux premiers Cool Boarders. Or, il n'est plus question ici d'utiliser quelques boutons du paddle, mais bien tous sans aucune exception. Par ce fait, il est certain que se perd un peu du caractère intuitif du contrôle du snowboarder. Cependant, ce qui est perdu en convivialité, est compensé par une précision accrue et par la même occasion, un panel plus large de possibilités. Il était par exemple impossible de s'arrêter net sans avoir à recourir au bouton carré et faire des zigzags interminables pour perdre de la vitesse, ce qui peut finalement paraître futile puisque la finalité du jeu est bien souvent de courir contre le temps et d'aller le plus vite possible.

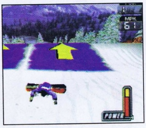
## Un peu comme un jeu de courses automobiles

Mais au-delà de cet aspect, il s'avère que la possibilité de perdre de la vitesse sans que cela ne signifie altérer sa trajectoire, aurait permis, notamment lors des passages les plus sinueux et les plus étroits de Cool Boarders 2, de négocier au mieux ces passages sans avoir à rebondir sans cesse d'un bord à l'autre de l'étroit couloir. D'où l'utilisation du bouton L2, le bouton carré conservant la même utilisation et utilité, dans cette dernière mouture. Un peu comme pour les jeux de courses automobiles auxquels on a généralisé l'utilisation du frein à main pour offrir plus de richesses de conduite, on s'approche avec Cool Boarders 3 d'un principe similaire. Il en est de même pour la gestion des sauts




▲ La jauge en bas à droite de l'écran permet de doser les sauts. Très utile pour les enchaînements de bosses.

## GUIDE DE SURVIE EN MONTAGNE



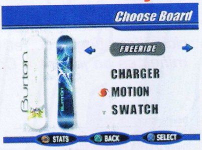



Primo. Ne faites pas comme l'Américain moyen qui passe sa journée devant des séries télé ringardes : n'ayez pas d'attirance pour le vide. Car comme dans tout jeu de snowboard qui se respecte, Cool Boarders 3 inclut son lot de ravins et précipices.Secundo. Ne faites pas comme les pilotes de chasseurs russes : évitez d'épater la galerie alors que vous êtes au ras du sol. En fait, prévoyez à l'avance, vos sauts et évitez, par excès d'opportunisme, de tenter l'impossible à chaque bosse. Tertio. Ne faites pas comme les Brésiliens en F1 : évitez d'aborder à une vitesse inconsidérée les virages. ■





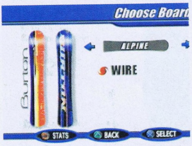
## UN STYLE, UNE PLANCHE

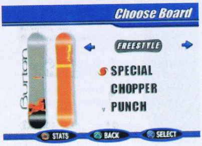












*La Freestyle, de conception courte, mais aussi large, procure une meilleure maniabilité, au détriment de la vitesse, et est idéale pour les figures et les sauts. L'Alpine, totalement à l'inverse de la première, permet les descentes les plus rapides mais pas les figures, justement à cause de son envergure.*



▲ Le saut de voitures est une discipline très prisée dans les CB. Grimper dessus ne fait pas marquer de points.



▲ Comme dans la plupart des jeux, les sapins sont toujours en carton. Attention tout de même à la collision.

qui gagne en complexité mais, surtout en précision. Alors qu'il suffisait de préparer les sauts à l'approche des bosses en appuyant sur le bouton croix, puis de combiner différentes positions sur la croix directionnelle et les boutons L1 et R1, ce qui se soldait souvent par un atterrissage des plus douloureux sur la tête, le nouveau système de saut attribue à chaque bouton une fonction singulièrement différente, permettant ainsi une meilleure compréhension et contrôle de son saut. Bien entendu, encore faut-il bien assimiler les commandes et être ensuite précis sur les manipulations. De plus, une jauge correspondant à la puissance du saut fait son apparition, permettant ainsi de négocier au mieux les doubles bosses et par conséquent, doubler ses points. Les inconditionnels des premiers Cool Boarders pourront toujours prétendre que l'ancien système était déjà parfait, et surtout plus instinctif. Mais ils passeront alors à côté d'un système, certes plus complexe, mais aussi plus riche et plus technique. Et c'est peut-être finalement ainsi que se veut Cool Boarders 3 : sortir des sentiers battus, ceux que tous les jeux du même genre tentent d'exploiter, et s'approcher un peu plus de la simulation en devenant plus complexe et plus technique, tout en restant accessible et très "arcade".

L'autre nouveauté, et non des moindres, est l'apparition de concurrents au départ de certaines disciplines, ce qui nécessite une certaine concentration lors des départs. Le temps et les points obtenus lors de la réalisation des sauts ne sont plus les seules préoccupations lors des descentes, et il faudra en plus battre les autres ad-

## L'ART DE LA FRIME

**Commencez d'abord par choisir une planche de préférence de type freestyle ou freeride (l'Alpine, conçue pour la vitesse, possède une extrémité plate et non relevée qui s'enfonce dans la neige lorsque vous retombez en fakie) et abordez la première bosse en n'utilisant qu'un seul des boutons proposé. Vous ferez alors soit un flip, soit un 360°, soit encore un déhanchement (le terme exact m'échappe). À l'étape suivante, faites un flip avec une rotation, et terminez avec un déhanchement (...). Par la suite, il vous suffira d'enchaîner et de combiner de plus en plus de figures. Attention toutefois à l'amplitude du saut. ■**









## UN CHAMPIONNAT COMPLET














*Le championnat comprend six épreuves : le boarder X (slalom à plusieurs), le steep slope (parcours mi-vitesse, mi-figures), le half-pipe (épreuve où il s'agit de faire le plus de figures), le big air (il faut faire le maximum de points en trois figures), le slalom (correspondant au slalom parallèle), et le down hill (combinant descentes et sauts).*

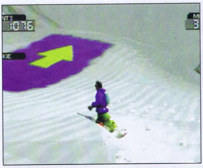
### PHÉNOMÈNE DE SOCIÉTÉ







**Cette année, l'émergence des jeux ayant rapport de près ou de loin avec le monde du snowboard a été flagrante. Il faut dire ce phénomène s'est trouvé en corrélation avec l'événement olympique Nagano. Mais peut-être est-ce aussi un phénomène de mode ? N'est-il pas vrai que cette année a vu l'entrée du snowboard comme discipline olympique ? Une véritable reconnaissance pour les snowboarders qui, ces dernières années ont vu leur nombre s'accroître de manière exponentielle. Et puis, il y a ce style de vêtements « street wear », avec ses marques de renom, caractéristique à ce milieu et qui démontre l'engouement suscité. ■**



**▲ Les premières pistes indiquent par une flèche l'emplacement des bosses. Il ne faut surtout pas les rater.**

versaires. Cela apporte une nouvelle dimension au jeu, celle de la compétition qui manquait tant aux premiers opus. Il ne s'agit donc plus de battre pour faire tomber tels ou tels records, mais bel et bien de démontrer sa supériorité face aux concurrents contrôlés par la console. Concurrents qui, pour lesquels on ne peut pas vraiment parler d'intelligence artificielle, réagissent de manière cohérente, et perfectible comme tout humain. Ainsi, ils peuvent tout aussi bien se rater lors des sauts que, comme à vos débuts, se découvrir une affection toute particulière et abusive pour les arbres et autres obstacles en tout genres. Ce qui à la fois fera votre affaire et à la fois non, puisqu'il faudra ensuite les éviter pour ne pas trébucher à votre tour et faire une dégustation de neige fraîche.

## Un championnat est mis en place

Ce concept de course à plusieurs est d'ailleurs très fortement inspiré d'une des épreuves du Xgames. Pour la petite info, ESPN, la chaîne câblée sportive dont est tributaire le Xgames, s'apprête aussi à lancer un jeu de snowboard dont les épreuves seront tirées du dit championnat. Toujours dans cet esprit de compétition, un championnat est mis en place et couvre l'intégralité des épreuves que propose Cool Boarders 3. À la fin de chaque épreuve, un certain nombre de points est attribué en fonction des performances et des classements, qui ouvriront ou non l'accès à la suite du championnat. Bien qu'il



**▲ Les plaques de verglas sont de couleur plus foncée. Une fois dessus, il n y a plus d'adhérence.**

# LE TOIT DU MONDE














***Les championnats se déroulent sur six endroits du globe. Votre quête de gloire débutera ainsi sur des monts de petite envergure et à la suite d'éventuels succès, se poursuivra, aux Alpes et à l'Everest. Ce dernier, non répertorié sur le guide des vacances en montagnes, promet des pistes vertigineuses .***




**▲ Pour ne pas perdre de temps dans ce passage, empruntez le tronc.**



Rian Hughes at Device.
IL VA FALLOIR S'ACCROCHER...
LA PLATE-FORME 3D
DÉPOUSSIÉRÉE PAR L'ÉQUIPE DE
WIPEOUT, FORCÉMENT ÇA
BOUGE UN PEU.
Psybadek
SORTIE FIN NOVEMBRE 98
PSYGNOSIS
PlayStation
Vans
"PS" et "PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc.
Psybadek, Xako, Mia, Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® et © 1990-8 Psygnosis Ltd.
TOUS DROITS RESERVES . VANS et le VANS logo sont des marques déposées par VANS.

## Avis de Teck

J'avoue avoir douté du potentiel du jeu. Pourtant, après y avoir joué quelques heures, gagné des championnats, et joué sur des pistes nouvelles, je ne peux que reconnaître mon tort. Cool Boarders est un jeu qui se découvre, l'essayer ou le voir tourner l'espace de quinze minutes ne suffit pas. Ne vous faites pas avoir aussi, vous risqueriez de passer à côté d'un superbe jeu. ★★★★★

## Avis de Yannick

J'en ai marre des complaintes de mes collègues. D'accord, des options manquent par rapport au deuxième opus. C'est vrai, les sauts exigent une manipulation différente. Et alors ? Est-ce CB 3 qui leur déplaît ou bien le fait qu'il innove par rapport aux autres épisodes ? Le changement sans continuité participe à la volonté sincère d'amélioration. Et CB 3 est, à mes yeux, très beau, jouable et aussi fun que les précédents. ★★★★

## Avis de Filipe

Quelle surprise que ce nouvel épisode de Cool Boarders. Nouvelle équipe de développement oblige, on perd au début ses marques. Cependant, on s'y adapte rapidement au fil des parties. La nouvelle organisation des championnats vous obligera à maîtriser toutes les disciplines du snowboard : freestyle, big air, slalom. Ce changement de cap dans la série des Cool Boarders s'avère être une parfaite réussite. ★★★★★

## Avis de Karim

Cool 3 m'a paru dans un premier temps assez intéressant dans sa conception. Mais après quelques parties, le jeu laisse transparaître ses faiblesses. Visuellement, les décors manquent de détails et les personnages sont raides. Quant au game play, il lui manque un petit quelque chose qui l'aurait rendu plus intuitif. Il reste, à mon sens, réservé à un public averti. ★★★★

## Avis de Vincent

Le précédent opus m'avait séduit par ces courses aux dénivelés impressionnants. Peu de changements depuis le second épisode. La principale innovation réside dans l'absence totale de clipping. Seule ombre au tableau, les personnages sont aussi raides que moi sur un surf. Si vous n'êtes pas possesseur d'une N64 et de 1080°, jetez-vous sur le meilleur jeu de surf de la PlayStation. ★★★★★

## VERDICT

★★★★★

| | | |
|---|---|---|
| GRAPHISME | : | 16 |
| ANIMATION | : | 15 |
| SONS | : | 15 |
| JOUABILITÉ | : | 16 |
| DURÉE DE VIE | : | 15 |

- ⊕ C'est beau.
- ⊕ Le mode splitté est fluide.
- ⊕ La présence des concurrents.
- ⊕ Circuits bien tortueux.
- ⊖ Pas facile du tout.
- ⊖ Pas de ghosts !

**HIT**
**CD CONSOLES**



▲ Le soucis du détail s'étend même sur les planches. On arrive en effet à lire distinctement les inscriptions.

ne s'agisse que d'une compétition de snowboard, où le fair-play semble être de mise vu la nature du sport (cool, fun, etc.), les développeurs ont jugé bon d'inclure la possibilité, pour les plus fourbes, de faire des coups bas. Pour ceux qui posent la question, le score n'augmente pas lorsqu'un des concurrents tombe, visiblement pour une raison indéterminée.
En dehors de cela, le cocktail habituel est au rendez-vous car on ne peut demander à un jeu de snowboard de ne pas en être un. Car même si Cool Boarders 3 se veut différent des autres productions, il n'en reste pas moins un jeu de snowboard.

### Cool Boarders 3 se met au goût du jour

Ainsi on retrouve les nombreuses épreuves, les différents types de planches, les nombreux personnages, toujours les mêmes styles de musique "chébran", les polices fantaisistes utilisées pour les menus, etc. En ce qui concerne les épreuves (au nombre de six), on en distingue quatre types : vitesse, figure, mixte, et slalom. Cool Boarders 3 se met ainsi au goût du jour en proposant le slalom parallèle, une épreuve devenue récemment discipline olympique. Pour ce qui est du choix des personnages, on peut regretter l'absence de l'affichage de leurs caractéristiques, ce qui était présent dans la précédente mouture. Bien évidemment, ils possèdent des compétences différentes, mais maintenant, pour choisir l'as des figures ou le dieu des slaloms, ce sera au petit bonheur la chance. En ce qui concerne les planches, elles sont toujours classées en trois types (Freeride, Freestyle, et alpine), avec des caractéristiques différentes. La réalisation est vraiment un des points forts du jeu et on ne peut que féliciter le travail des développeurs. En effet, le jeu est graphiquement plus beau, plus fin, plus clair, en résumé, plus propre.




▲ Certaines arrivées sont difficiles à négocier, notamment celle-ci où il est recommandé d'être prudent.

### L'animation reste fidèle à celle de l'ancienne version

Pour s'en convaincre, il suffit d'observer la neige qui semble avoir bénéficiée d'un bump-mapping (les dernières générations de puces accélératrices), procédé qui consiste, à donner du relief aux textures. De plus, les bugs d'affichage semblent avoir disparu. L'animation reste fidèle à celle de l'ancienne version, à savoir : rapide et fluide. On pourra tout de même regretter que le jeu n'ait pas plus gagné en vitesse alors que c'est le cas en mode splitté. Mais la mauvaise surprise réside dans l'animation des personnages qui paraissent particulièrement raides et peu gracieux, à croire que C6PO se soit habillé en QuickBidule et autres O'Chouette. Mais dans l'ensemble, la réalisation de Cool Boarders 3 est de loin meilleure que celle du 2. Ne vous arrêtez donc pas sur une première impression. ■

*Teck Hao*

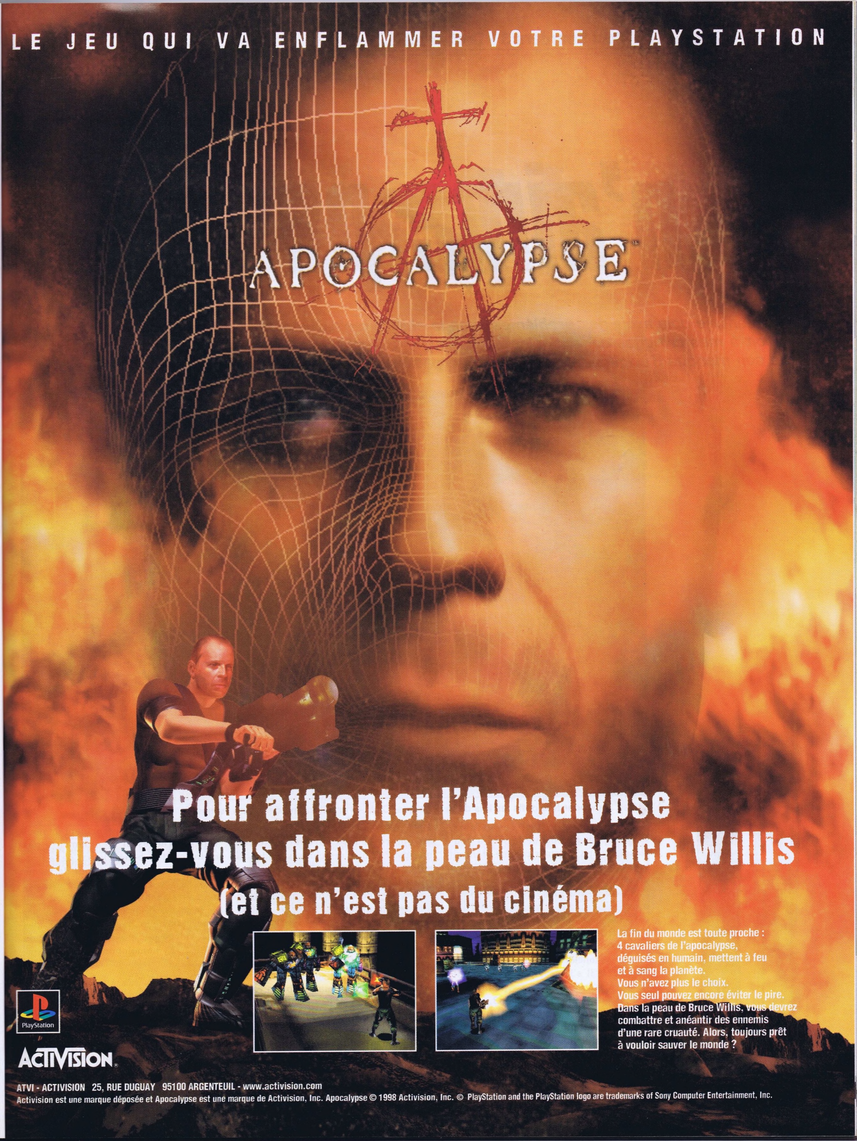



▲ Fakie signifie que la jambe, qui normalement se trouve à l'arrière de la planche, se trouve à l'avant.

## À DEUX C'EST MIEUX !




*Contrairement à celui de Cool Boarders 2, la dernière version propose un mode de jeu en écran splitté bien plus attrayant. En effet, fini les courses au ralenti et les décors édulcorés, CB3 permet à deux joueurs de s'éclater. Le jeu reste rapide, les graphismes restent corrects, et la lisibilité est bonne.*


LE JEU QUI VA ENFLAMMER VOTRE PLAYSTATION
APOCALYPSE
Pour affronter l'Apocalypse
glissez-vous dans la peau de Bruce Willis
(et ce n'est pas du cinéma)
La fin du monde est toute proche :
4 cavaliers de l'apocalypse,
déguisés en humain, mettent à feu
et à sang la planète.
Vous n'avez plus le choix.
Vous seul pouvez encore éviter le pire.
Dans la peau de Bruce Willis, vous devrez
combattre et anéantir des ennemis
d'une rare cruauté. Alors, toujours prêt
à vouloir sauver le monde ?
PlayStation
ACTIVISION
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com
Activision est une marque déposée et Apocalypse est une marque de Activision, Inc. Apocalypse © 1998 Activision, Inc. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

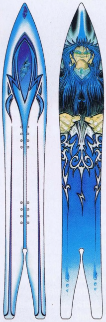
# Je n'aime pas Cool

**Pas si cool que ça**

***Décidément, je dois avoir des problèmes avec le chiffre trois. Il y a deux mois, ce fut Tekken 3 qui eut droit à mes critiques consciencieuses de joueur exacerbé. Cool Boarders 3, à son tour, participe de son manque d'originalité à l'éternelle perpétuation des séquelles de succès.***




▲ **Les snowboarders défis les lois de la physique. Celui-ci gravit même des murs verticaux.**



Boarders, malgré ses défauts, était à l'époque le seul à pouvoir s'affirmer comme étant un vrai jeu de snowboard rimant avec fun et jouabilité. Par la suite, Cool Boarders 2 poussa encore plus loin le concept du premier épisode et s'imposa comme une référence. Il apporta son lot de nouveautés, ses différents modes de jeu, ses circuits plus recherchés, ... Et même s'il ne fut pas foncièrement différent de Cool Boarders, il s'inscrivait dans l'air du temps et en cela, il fut pardonné. Par contre, en ce qui concerne CB3, ce dernier arrive après la bataille, après l'énorme tapage ludique sur le snowboard. D'ailleurs, il est intéressant de noter que CB est apparu en février 1997, CB2 en janvier 1998, et CB3 en novembre 1998. Pourquoi cette remarque ? Et bien ces chiffres tendent à confirmer le fait que le phénomène snowboard commence à se tarir. Il faut croire que CB3 surfe sur la même vague que ses prédécesseurs, vague qui est en fin de vie et qui meurt sur la plage.

### Mais le bilan reste mitigé

Certes, on ne peut lui reprocher de vouloir faire mieux que son prédécesseur et d'être différent, mais le bilan reste mitigé. À la question : est-il mieux ? meilleur pardon, la réponse est simple, il ne l'est pas. Graphiquement meilleur (les snowboarders ne sont tout de même pas très souples, à croire qu'ils sortent de l'armée) et incluant de nouvelles épreuves, il n'en demeure pas moins qu'il ne bénéficie pas de la fraîcheur de son aîné. J'ai tout de même une réserve à émettre : le jeu est bon, même très bon, et ceux qui découvrent le snowboard virtuel seront ravis d'y jouer. Mais c'est en vieux routard des jeux vidéos que je m'exprime et CB2 ou 1080°, son homologue sur N64, semblent, à mon avis, meilleur. Pour ce qui est de la différence, celle-ci est présente, à croire qu'une autre équipe de développeurs s'est chargée de CB3 (NDLR : tu ne crois pas si bien dire). C'est surtout aux niveaux des commandes que s'opère cette différence. Honnêtement, je lui préfère celles de

# Boarders 3 !




▲ La mode dans tous les jeux est aux arbres en carton pâte et aux rochers en plastique.




▲ Bien qu'ils aient considérablement disparus, les bugs d'affichage sont tout de même présents.



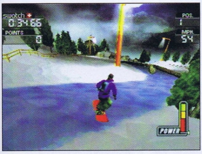

▲ Certaines surfaces rocheuses s'étendent sur toute la largeur de la piste. Ces passages sont pénibles.

Cool Boarders 2 que je trouve plus simples et surtout, plus intuitives. Mais il est vrai que, à celui pour qui complexité rime avec technicité, ces nouvelles commandes pourraient lui paraître plus claires.
Étonnamment, il se pourrait que Cool Boarders 2 ait une durée de vie supérieure à celle que n'aura son successeur. D'une part, le Big Air Contest, présent dans CB2 et qui proposait aux joueurs les plus courageux de s'essayer successivement, et sans marge d'échec, à cent figures toutes plus difficiles les unes que les autres, était un vrai challenge de taille. D'autre part, avec la disparition des ghosts, la compétition au niveau des temps perd de son intérêt. Il n'y a donc plus cette motivation qui poussait à rechercher les meilleures trajectoires, à optimiser sa vitesse, etc. Et pourtant, CB3 propose lui aussi de nombreux challenges. Pour conclure, mon avis est simple : offrez-vous un CB2 Platinum, plutôt qu'un CB3 que vous payerez plein pot. ■

***Richard Isanove***




▲ Le snowboarder suit les rails, même pendant les virages. Ce qui est physiquement impossible.



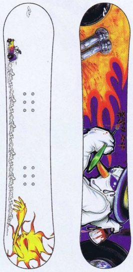

▲ On aurait apprécié encore plus de circuits, même si Cool Boarders 3 en possède de variés.

## PAS DE GHOSTS ?




Photos de Cool Boarders 2

*Mais à quoi pensaient donc les programmeurs ? Ils n'ont tout simplement pas mis les ghosts, ces êtres transparents destinés à immortaliser les plus belles descentes et surtout, à fixer des repères pour les tentatives de records. Est-ce un oubli ? Ou est-ce un acte délibéré ?*





# Spyro le Dragon

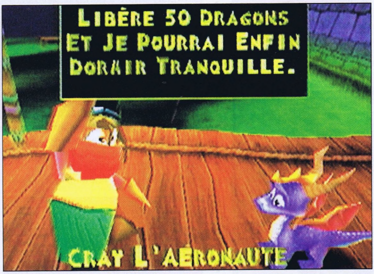
## L'âge des rêves



▲ Votre libellule raffole de ces petits papillons. Nourrissez-la et vous récupérerez de l'énergie.



▲ Certains ennemis seront immunisés contre le feu, il vous faudra alors les percuter avec vos cornes.




▲ Avant de pouvoir découvrir un autre monde, vous devrez satisfaire aux exigences de l'aéronaute (nombre de diamants ou de dragons libérés).

**Développeur** INSOMNIAC GAMES.
**Éditeur** SONY.
**Genre** PLATE-FORME.
**Prix** ENVIRON 369 F.

S'il est un genre où la Nintendo 64 montre véritablement l'étendue de sa puissance, c'est bien dans celui des jeux de plate-forme entièrement en 3D. Que ce soit l'incontournable Mario 64 ou le plus récent, mais tout aussi fantastique, Banjo et Kazooie, la liste est encore longue des jeux N64 ayant marqué l'histoire vidéoludique de leur emprunte indélébile. La sortie dans les mois qui viennent de Zelda 64 ne devrait certainement pas inverser cette tendance. Ainsi, malgré le nombre croissant de jeux empruntant, à ce genre, dont le succès est spectaculaire, la PlayStation s'est jusqu'ici plutôt fait remarquer par le manque certain de consistance de la plupart de ses productions. Tant Gex 3D que Croc



▲ Ce petit lutin bleu vous met au défi de le rattraper. Vous pourrez ainsi récupérer les œufs qu'il aura dérobés.

ou encore The Jersey Devil ont fait la preuve de l'incapacité chronique de la Playstation à recréer avec bonheur le magnétisme et la cohérence des mondes, tels que n'aurait su le faire sa principale concurrente (en attendant la Dreamcast qui pourrait bien, avec Sonic Adventure, mettre tout le monde d'accord). Pourtant, avec Spyro le dragon, Sony semble enfin avoir réussi cette alchimie complexe et trouver les ingrédients qui devraient lui permettre de rivaliser avec les meilleurs titres de la N64. Paradoxalement, ce fantastique jeu de plate-forme est le fruit du travail d'un groupe de développeurs quasi in-



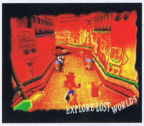
▲ La jauge de vie est remplacée par une libellule dont l'éclat s'amenuisera au fur et à mesure de vos blessures.



▲ Le triangle vous permettra de déplacer le regard de Spyro. Cette fonction s'avérera indispensable pour découvrir certains détails cachés.



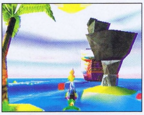
### SPYRO BANDICOOT 3?









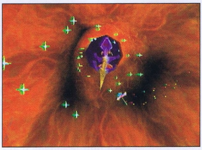


Insomniac Games est une filiale d'Universal Studios qui possède entre autres, comme équipe de développement, les Américains de Naughty Dog. Pour ceux qui n'auraient que de vagues souvenirs vidéo ludiques (mais est-ce raisonnablement envisageable ?), Naughty Dog est à l'origine de l'une des séries les plus folles sur Playstation: Crash Bandicoot. Il n'est donc pas étonnant de constater que Spyro inclut, par l'adjonction d'un cheat code aussi simple qu'efficace (appuyez simultanément sur s et L1 au moment où la page de présentation apparaît à l'écran) une démo jouable d'un des niveaux du prochain Crash Bandicoot. Elle commence sur un slide-shows montrant un panel des principales images du jeu.



▲ Gnasty Gnorc a paralysé, à l'aide de ses pouvoirs magiques, l'ensemble de vos congénèraires dragons.

connus dans le Who's who très restreint des développeurs à succès: Insomniac Games. Leurs seuls faits d'arme notable avaient été le développement, il y a quelques années de cela, d'un doom-like nommé Disruptor. À l'époque le jeu n'était certes pas passé inaperçu, mais il n'avait pas marqué les esprits au point de faire rentrer ce groupe d'américains dans le gotha des valeurs sûres de la PlayStation. Spyro fait donc parti de ces jeux aussi surprenants que rafraîchissants, qui ont malheureusement tendance à devenir une denrée rare.



▲ Cette colonne scintillante de mille étoiles bleues est un ascenseur.



▲ Comme tout dragon qui se respecte, Spyro aime amasser les trésors.



▲ L'humour est un des nombreux ingrédients principaux du jeu.




▲ Après avoir libéré, un de vos compatriotes, une charmante fée apparaîtra.

### Un destin tragique qui a frappé l'ensemble de sa race

Pour ce qui est de l'histoire sous tendant votre quête, on avance en terrain plutôt connu. L'infâme Gnasty Gnorc, jaloux de la prospérité de nos chers amis dragons, décide de transformer, à l'aide d'un puissant sort, toute la communauté draconienne en immenses statuts de cristal. Seul Spyro, pour une raison qui nous échappe, ne succombe pas au destin tragique qui a frappé l'ensemble de sa race. Décidé à sauver les siens, Spyro part donc à la recherche du vil orc. À travers six mondes, incluant plus d'une trentaine de niveaux, vous découvrirez la richesse de cet univers dont la principale des qualités est l'exceptionnelle finition de son monde tout en 3D. Doté d'une ambiance cartoonesque où se cô-

## ANIMATION FABULEUSE









*L'une des grandes qualités de Spyro est de proposer une animation d'un réalisme et d'une finition très fouillée. Précisons que c'est un Français, Alain Maindron qui s'est chargé de cet aspect précis du développement.*

## HUMOUR...







*À l'image de Crash Bandicoot 3, une autre production, Spyro est un jeu qui regorge de petites scènes humoristiques. La gestuelle et l'aspect graphique des personnages vous réserveront de nombreuses surprises. Empruntés en grande partie à l'ambiance toons, les gags sont pour les moins visuels.*

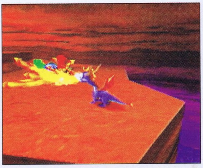


▲ Du fait de sa jeunesse, Spyro n'est pas encore capable de voler.

tois dans des décors pastel très réussis une variété d'ennemis tous plus loufoques les uns que les autres, Spyro impose un standard de qualité jamais atteint jusque-la sur Playstation. Car ce qui marque d'emblée dans ce soft, c'est l'étonnante finesse des décors et des textures qui le composent. La douceur des couleurs choisies, accentue d'autant plus cette impression.

### Des effets sonores soignés

On ne trouve trace d'aucun clipping, ce qui est une réelle performance pour ce type de jeu. Les quelques rares collisions de polygones apparaissent uniquement lorsqu'on examine de vraiment très près l'extrémité des décors. On est loin des textures approximatives et assez laides que nous proposait SF Rush. Les effets sonores ont également été réalisés avec beaucoup de soin, notamment les voix des personnages, particulièrement expressives. Même si la petite voix nasillarde de Spyro peu parfois agacer, elle ne manque toutefois pas de personnalité. C'est également le cas des dragons que vous libérerez et dont les conseils avisés seront toujours donnés avec beaucoup de coeur. On peut souligner la qualité du travail fait sur les voix françaises, que l'on croirait directement tirées d'un dessin animé de Walt Disney : un réel plaisir. Les mi-



▲ Allumez avec votre puissant souffle, les mèches de ce carton rempli de feu d'artifices, et vous serez récompensé.



▲ Pour ouvrir ces coffres, vous devrez d'abord récupérer la clé qui se cache en un endroit de ce monde.

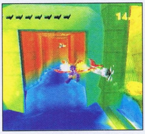


▲ Les gestes de Spyro sont particulièrement bien rendus, notamment le rouler boulé sur le côté que peut effectuer votre dragon.



### VOL DE DRAGON

**Spyro, est un jeune dragon, qui ne possède pas encore la capacité de voler. Il peut toutefois planer, et cette dernière fonction lui sera tout au long de l'aventure particulièrement utile. Il existe cependant, dans la plupart des mondes visités, des sous-niveaux où Spyro pourra s'adonner aux joies du vol dirigé. La réalisation de ces niveaux est au diapason de la qualité générale de ce logiciel, c'est-à-dire éblouissante. Les effets de traîne sont ainsi remarquablement rendus et contribuent grandement à la sensation de vol. Si les niveaux sont très beaux graphiquement, ils sont également d'une rare difficulté, notamment lorsqu'il s'agit de les finir à 100 %.**



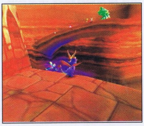


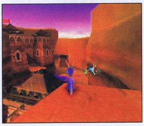


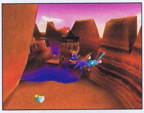




## PENSEZ EN 3D

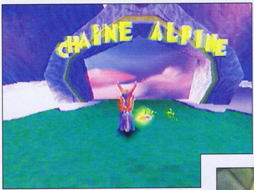








**La création d'un univers tout en 3D semble un travail si lourd pour la plupart des développeurs qu'elle représente souvent une fin, en soi. Ainsi, aucun des jeux édités sur PlayStation ne tirait vraiment parti des possibilités énormes qu'offrait l'ajout de cette troisième dimension, notamment en ce qui concernait la disposition des différents éléments composant le décor. Rares, par exemple, sont les logiciels qui se donnent la peine de pousser leur concept suffisamment loin pour proposer un challenge intéressant. Spyro semble l'exception qui confirme la règle. De fait, les décors ont été agencés avec beaucoup d'intelligence et de très nombreux passages ne seront accessibles qu'après avoir étudié la topologie.**




▲ **Chaque pays sera divisé en sous-monde dont l'accès sera marqué par ces portails de pierre.**







▲ **En ramassant ces perles, que laisseront tomber vos adversaires, vous pourrez également récupérer une vie.**



▲ **La petite statuette représentant un dragon est une vie supplémentaire. Vous les trouverez dans des coffres.**

miques et la gestuelle des dragons contribuent à donner beaucoup de relief à la personnalité des habitants de ce monde. Ils ne pourront longtemps vous laisser indifférent ce qui n'est pas la moindre des réussites de Spyro. Car son point fort le plus impressionnant réside tout de même dans l'incroyable intuition de son gameplay.

### Une certaine jubilation

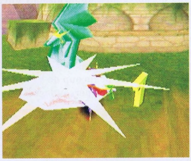
Alors que Gex 3D ou Croc perdaient de leur intérêt du fait d'un contrôle approximatif, Spyro se laisse lui conduire et guider avec une simplicité déconcertante. L'apport du paddle analogique est de ce point de vue déterminant. Une fois le joypad en main, c'est avec une certaine jubilation que l'on déplace notre bébé dragon dans des décors dont l'immensité a d'égale que leur ingéniosité. Il n'est d'action qui ne soit impossible à effectuer, bien que le vol plané requiert tout de même au début un peu de pratique. Et la parfaite maîtrise de cette technique est d'autant plus importante qu'il vous faudra souvent user de celle-ci pour traverser le vide vous séparant des bonus et autres plates-formes.

### Un minimum de stratégie

En plus de ses déplacements de base, Spyro peut également sauter, courir, foncer sur ces ennemies, cracher un jet de flamme, rouler bouler sur les côtés et dans certains niveaux, voler. Ces derniers sont particulièrement bien rendus, quoiqu'un peu techniques. La rapidité du compte à rebours est pour beaucoup dans cet état de fait. Pour vous sortir indemne des nombreux pièges qui vous seront tendus, vous devrez souvent combiner plusieurs de ces mouvements. Ce sera notamment le cas, lorsqu'il s'agira d'envoyer de vie à tré-

## SAUVEZ WILLY !















*L'infâme Gnasty Gnork, a transformé l'ensemble des dragons en statuts de cristal. Seul Spyro, protégé par son innocence, a pu échapper à cette malédiction. L'une des missions de notre dragon sera donc de libérer le maximum de ses congénères pris au piège. Si certains ne poseront pas de problèmes, la plupart d'entre eux ne seront pas accessibles.*


RÈGLE 65
'Le numéro de course doit être clairement visible de l'avant et de chaque côté de la voiture'.
Règlement sportif de la FIA.
PSYGNOSIS
PlayStation
Formula One 98. L'OFFICIEL.
FORMULA 1 98
LICENCE OFFICIELLE
© 1998 Psygnosis Limited. Développé par Visual Sciences. Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® de Psygnosis Ltd. Formula One 98 est un jeu Officiel de la FIA Formula One World Championship. Edité sous licence de la FIA. Tous Droits Réservés. " " et "Playstation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

### Avis de Hubert

**Spyro apporte la preuve, que la PlayStation n'a vraiment rien à envier à la N64. Tant d'un point de vue technique, graphique que ludique, Spyro se montre l'égal des meilleurs titres de sa rivale. Spyro possède de plus l'énorme avantage de s'adresser à un public aussi large que possible. Sony semble bien avoir trouvé une nouvelle mascotte pour les fêtes à venir. Soyez prêt pour vous envoler dans un monde sans limite !** ★★★★★

### Avis de Filipe

**Il faut bien avouer que la nouvelle mascotte officieuse de Sony ne manque pas de charme. Disposant d'un large éventail de mouvements et d'une réalisation exemplaire, notre petit dragon réagit au doigt et à l'œil à toutes les commandes du joueur. Si Spyro attire, à coup sûr, les plus jeunes d'entre vous, les autres se laisseront également envoûter par l'ambiance féerique, digne de Walt Disney, qui se dégage du jeu.** ★★★★★

### Avis de Yannick

**Spyro, au regard des capacités de la PlayStation, est une véritable prouesse technique. La fluidité de la 3D est digne de celle de la N64, et les graphismes et animations sont excellents. Si Spyro reste un jeu de plates-formes amusant et complet, il demeure trop naïf et vite lassant, ceci en raison d'une quête et d'une action qui finit par devenir répétitive. Le jeu reste accessible à tous et devrait plaire au plus grand nombre.** ★★★★

### Avis d'Olivier

**Fort bien réalisé, Spyro ne pourra séduire hélas tout le monde du fait de son univers plutôt tourné vers l'enfance. Pour pinailler, on pourrait également dire que l'inertie du personnage est légèrement gênante, et que les niveaux sont un peu répétitifs. Quoi qu'il en soit, le challenge est long pour passionner les mordus du genre plate-forme très colorée pas prise de tête.** ★★★★

### Avis de Teck

**D'emblée, ce qui surprend avec Spyro, c'est sa réalisation. Sans commune mesure avec celle de ses concurrents, elle se détache par des graphismes étonnants et une animation des plus fluide. Pour ce qui est de l'intérêt, on s'approche un peu de Mario avec d'énormes niveaux à explorer. Spyro est un jeu sympathique et distrayant.** ★★★★

## VERDICT

★★★★★

| | | |
|---|---|---|
| GRAPHISME | : | 16 |
| ANIMATION | : | 18 |
| SONS | : | 15 |
| JOUABILITÉ | : | 17 |
| DURÉE DE VIE | : | 16 |

- ⊕ Profondeur des niveaux.
- ⊕ Omniprésence de l'humour.
- ⊕ Décors sobres, mais parfaitement réalisés.
- ⊖ La difficulté.
- ⊖ Les graphismes.

**HIT**
**CD CONSOLES**

pas vos adversaires. Ceux-ci, contrairement à de nombreux jeux, tels que Mario, entre autres, ne se poseront pas en victime expiatoire et requerront de votre part un minimum de stratégie pour les vaincre. Par contre, chose étonnante, les boss de fin de niveau ne posent aucune difficulté. Fort heureusement, cela ne préfigure en rien de la complexité générale du jeu. En effet, s'il n'est pas foncièrement ardu, il vous faudra par contre beaucoup (beaucoup) de persévérance pour découvrir l'intégralité des secrets qu'il recèle (délivrer tous les dragons, retrouver les quelque douze mille joyaux et trentaine d'œufs cachés dans les différents niveaux du jeu et débusquer tous les niveaux secrets). En dépit de son incroyable réalisation, Spyro possède quelques défauts. Ils ne sont certes pas majeurs, mais ils existent tout de même. Le premier d'entre eux concerne l'aspect un peu répétitif de l'action. Attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit.

### Un zeste d'originalité aurait permis d'égaler Mario 64

Spyro regorge, d'un nombre conséquent d'éléments dissimulés à découvrir et les mondes visités sont tous pourvus d'une profondeur et d'une personnalité qui contribue à faire de ce logiciel un jeu très prenant. Mais passer l'émerveillement, il est un fait que l'action se résume grosso modo à la découverte constante et incessante de diamants et de dragons. Un zeste d'originalité dans l'intrigue aurait sans doute permis au jeu d'égaler voire de surpasser Mario 64. L'autre petit défaut que l'on pourra mentionner est d'ordre un peu plus technique et tient au déplacement de Spyro. L'animation de notre gentil petit dragon est en tout point remarquable. Pourtant, l'impossibilité qu'offre Spyro de se déplacer sur lui-même est source de nombreuses erreurs. Ce léger défaut ne nuit en rien au plaisir de jouer alors ne faisons pas la fine bouche, car Spyro reste d'une qualité rare. ■

*Hubert Hôjô*

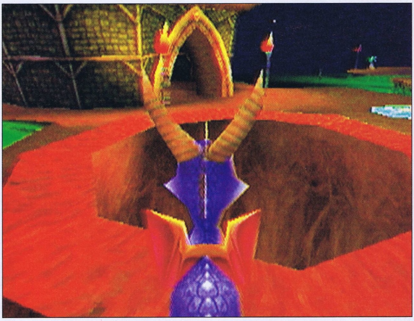


▲ Un baisé de la petite fée suffit à décupler les forces de notre gentil Spyro devenu rouge écarlate.

## BOSS DE FIN DE NIVEAU




*Comme dans tout jeu de plate-forme qui se respecte, vous serez amené à affronter un boss de fin, dans chacun des six niveaux qui composent Spyro. Relativement aisés à battre, ils valent plus par leurs traitements humoristiques que par leurs forces intrinsèques.*



▲ Les puits recèlent de trésors ou des passages bien cachés.




Pour recevoir l'add-on de *Circuit Breakers*, renvoyez ce coupon (ou recopiez le sur papier libre) plus le code barre du produit original *Circuit Breakers* ainsi que le ticket de caisse. Joignez à cela un chèque d'un montant de 20 Francs pour participation aux frais d'envoi, libellé à l'ordre de TLC-Edusoft (les paiements en espèce et timbres poste sont interdits) et envoyez le tout avant le 31/12/98 à l'adresse suivante :
OPERATION ADD-ON CIRCUIT BREAKERS CEDEX 2024 - 99204 PARIS CONCOURS

Nom : Prénom : Sexe :
Téléphone : Date de naissance :
Adresse :
Code Postal : Ville :

Offre réservée dans la limite des stocks disponibles. Un seul envoi par famille, même nom, même adresse.

Conformément à la loi informatique et libertés du 06/01/78, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant.



# Tenchu



## La mort venue de l'ombre

**Développeur** ACTIVISION.
**Éditeur** ACTIVISION.
**Genre** ACTION/AVENTURE.
**Prix** ENVIRON 350 F.

Il existe un personnage dont la seule évocation du nom entraîne, depuis la nuit des temps, une myriade de fantasmes. Synonyme de peur, de mort et d'intangible, il est celui par qui le malheur arrive. Vous êtes l'un d'eux, vous êtes une ombre, un courant d'air, une utopie. Vous n'existez que dans l'inconscient collectif. Pourtant vos actes sont craints de par le monde. La nuit est votre alliée : vous êtes le dernier Ninja !
C'est grâce à l'explosion du manga, de la culture orientale et de l'arrivée de réalisateurs comme Tsui Hark, qui réalisa en 1995 le fameux The blade, que Tenchu a vu le jour en Europe. Sorti il y a plus d'un an au Japon, voilà un soft qui a su se faire attendre. Vous n'y incarnez pas le célèbre manchot de la mythologie chinoise, mais l'ambiance reste la même. Vous êtes dans la peau d'un ninja en quête de vengeance, dont l'honneur a été bafoué. Plongé en plein Japon médiéval, il est temps pour vous de mettre en pratique les années d'enseignement de votre vieux maître kaï. Après une introduction en image de synthèse qui aurait mérité d'être en couleur, vous avez le choix entre deux modes de jeu. L'entraînement vous permet, grâce à une suite d'épreuves, de prendre en main votre personnage et d'utiliser au mieux toutes ses capacités. Vous avez alors le choix entre deux guerriers : Rikimaru, ninja de la vieille école avec costume classique et techniques hors pair, et Ayame dont la jeunesse n'a d'égale que la fougue des joutes qu'elle livre. Tout au long des dix missions que compte le jeu, vous traverserez des villes peuplées de gardes, des forêts pleines de bêtes sauvages et des demeures à infiltrer. Les initiés noteront que deux missions supplémen-



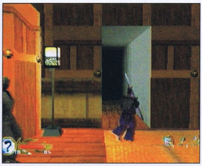
▲ Voilà une position idéale pour l'égorgement de vos adversaires.



▲ Ainsi dissimulé, les gardes n'ont aucune chance de vous repérer. Sachez en profiter car l'occasion est rare !



▲ Méfiez-vous des innocents. Dés qu'ils vous voient, la garde est alertée !



▲ Je vous accorde que le garde doit être aveugle ! Mais restez immobile, il pourrait recouvrer la vue.





▲ Ne livrez pas de combat trop près des précipices. En cas de chute, une mort certaine vous attend.



▲ Les bêtes sauvages sont aussi dangereuses que les gardes. Exemple cet ours que vous avez dérangez.

taires ont fait leur apparition depuis la version import. Pour parvenir à vos fins, il vous faudra de la ruse et une sacrée dose de patience et c'est là que réside tout l'intérêt. À l'inverse d'un beat'em all, où il suffit de démembrer tout ce qui se présente, vous devrez chercher à éviter le combat au maximum. Pour cela, vous avez une arme : la discrétion enchaînement égorgement !

### Vous ne devrez avoir aucune pitié

Comme tout bon ninja qui se respecte, l'ombre est votre alliée et grâce à elle les morts nombreux ! Au départ, il est un peu difficile de comprendre le principe (d'où l'utilité de l'entraînement !), mais une fois qu'il est acquis, une fièvre sanguinaire s'empare de tout votre être et la grande moisson commence. Une touche vous permet en effet de longer les murs, de vous cacher dans les hautes herbes dans un silence religieux, dans l'unique but, d'atteindre de pauvres gardes qui, s'ils ont le malheur de vous tourner le dos, finiront égorgés au paradis des cloportes. Vous ne devrez avoir aucune pitié à user de cette macabre option, car s'ils vous repèrent, c'est à coups de lances et de flèches qu'ils tenteront de vous occire. Les combats peuvent revêtir deux formes : faire face est la première mais très vite, un garde en appelant un autre, c'est l'escalade dans la violence et tout ce qui s'ensuit. La seconde, plus subtile, est la fuite qui, si elle réussit, vous permettra de revenir plus tard vider les porcs agressifs de leurs sangs ! Pour vous aider dans cette

## AU DELÀ DU FER !



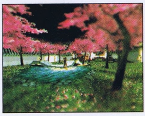





*De nombreuses armes sont disponibles en plus de vos épées. Des bombes fumigènes ou explosives seront utiles en cas d'adversaires coriaces. Les shurikens sont un moyen très sûr de tuer un ennemi à distance. Des accessoires moins offensifs, comme du riz de couleur ou des doses de vie, peuvent servir.*

### ATMOSPHÈRE, ATMOSPHÈRE !



**Voici un petit panel des sites que vous allez avoir à parcourir au long, de votre périple. Je vous conseille d'utiliser ceci comme un guide touristique, offert gracieusement par le club vacances de la rédaction. Vous découvrirez, avec joie et émerveillement, le fabuleux temple d'une étrange secte et la citadelle oubliée des montagnes. Vous ne pourrez quitter l'extraordinaire jardin du fameux marchand corrompu. Regardez comme ces petites rues typiques ont l'air accueillantes. Et cette cité médiévale enfouie sous une épaisse couche de neige, illuminée de mille feux. Un régal pour les yeux ! Bien sûr, les moins téméraires d'entre vous, trembleront devant le palais de sa seigneurie le Prince des ténèbres. ■**

## SALES ET MÉCHANTS !





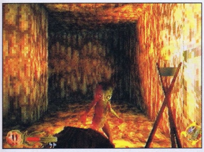


*Les inévitables Big Boss de fin de niveau sont au nombre de 10. Utilisant chacun des techniques très différentes, il vous faudra faire preuve d'une violence féroce ou d'une ruse de renard, pour parvenir à les vaincre. Suivant la manière dont vous arrivez jusqu'à eux, leur attitude sera variable.*

entreprise, vous avez votre fidèle filin (non, ce n'est pas un chien venu d'Orient), qui vous permet en un éclair et quelques secondes, de vous retrouver sur les toits des bâtiments qui vous entourent. Lorsque vous l'activez, un viseur apparaît en vue subjective, vous permettant d'atteindre les toits. De ces hauteurs, il devient alors facile d'attendre le moment opportun pour fondre rapidement sur sa proie, histoire de lui prouver que Dieu existe véritablement.

### Des armes à gogo !

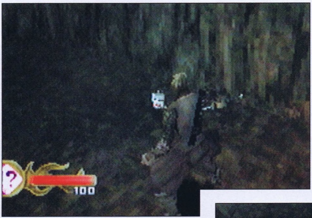
Avant chaque mission, un écran vous conduit dans le râtelier où est exposé tout le matériel. Sachez que suivant les missions, il vous faudra prendre un certain équipement, mais soyez vigilant, car il n'est pas inépuisable et la boutique n'est pas livrée tous les jours. En fait, arrangez-vous pour toujours garder au moins un exemplaire de chaque bonus, auquel cas il disparaîtra jusqu'à la fin de votre quête. Certains d'entre vous se demandent déjà ce que peut receler cette caverne aux merveilles. J'y



▲ Voilà des créatures dont le souffle ardent pourrait bien vous donner un coup de chaud !




▲ C'est ici que se trouve votre matériel. Attention à bien le gérer, auquel cas vous n'en aurez plus.



▲ Il est rare de trouver de l'équipement durant les missions. Ne passez pas à côté !







▲ Les membres coupés sont monnaie courante. Mais le sabre encore à la main, non !

### BIENVENUE !

**Même si vous êtes un homme rompu a toutes les techniques de combats, vous aurez besoin de matériel pour vous aider. Nous sommes là pour que vous fassiez le bon choix. Comme vous pouvez le remarquer, il y a de nombreux items différents. L'utilisation de certains d'entre eux reste, encore à cette heure, un mystère. Mais un vrai ninja ne doit pas livrer tous ces secrets d'un seul coup. Outre les équipements classiques comme les shurikens ou la gourde de vie, vous aurez accès à tout un attirail des plus complet. Les bombes fumigènes créeront du brouillard où il n'y avait rien. Des pics acérés, lancés derrière vous, écorcheront les pieds de vos poursuivants.**



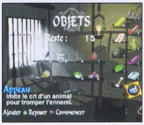


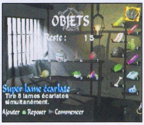



▲ Attendez qu'il arrive à votre niveau pour surgir. Il ne vous faudra alors qu'un coup pour le tuer.

## QUELQUES RUSES DE PLUS...

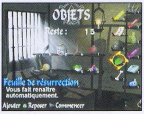
**Imaginez que vous puissiez parcourir de longues distances en un éclair ! Et bien, ce ne sont que quelques-uns des pouvoirs qui vous seront remis. Une armure plus importante, la possibilité de cracher du feu ou encore de lancer une dizaine de shurikens à la fois, fera de vous un être défiant toutes les lois de la nature. Ils seront durs à acquérir. Vous devrez livrer de rudes combats, mettant tout votre art en pratique. Mais au-delà de ça, ils permettent d'ajouter un nouveau défi. Alors, soyez digne de votre mentor et de son enseignement. Accéder au rang de Grand Maître en fin de niveau et les portes de la connaissance s'ouvriront devant vous. N'oubliez jamais qu'un vrai ninja, agit dans l'ombre et ne montre jamais son visage.**










viens. Vous y trouverez des bombes-brouillard, de la vie, des explosifs, les fameux shurikens et bien d'autres choses. De plus, au fur et à mesure de votre progression, vous aurez accès aux secrets cachés de vos ancêtres. Sous forme de nouveaux icônes, ils vous permettent de faire des actions extraordinaires, mais comme il s'agit de secrets d'arcanes... La prise en main, si elle est quasi immédiate, se révèle mal adaptée lors des affrontements directs.

### On prend plus de plaisir à tuer par fourberie

Ces derniers relèvent du jeu de combat du type Soul Edge : en arrière pour la parade, feinte de corps, esquive et nombre de coups spéciaux sont au menu. Mais où est le problème alors ? Et bien lorsque vous êtes dos à un adversaire, il vous faut un petit temps de réaction avant de faire à nouveau face et cela vous coûte en général très cher ! (Dans un sens, tant mieux, on prend plus de plaisir à tuer par fourberie !). Puisqu'on en parle, allons au fond des choses. On est en droit de se demander si les créateurs n'ont pas été traumatisés par un trop plein de sang, car il en tombe comme s'il en pleuvait ! Chaque coup porté entraîne un flot d'hémoglobine hallucinant. Et ce n'est que le début ! Les têtes volent, les bras sont arrachés et les ventres sont mis à ciel ouvert. Une véritable boucherie Sanzo ! Le plus amusant est de maculer la neige avec les tripes de vos ennemis ! À la vue de tout cela, Tenchu s'impose comme une nouvelle référence en termes de gore sur console, un titre à ranger au côté des Resident Evil et autre Doom-

## DU SANG, DE LA CHIQUE...



*Les jets de sang dans Tenchu sont impressionnants ! Il y en a partout. Voilà qui nous réconcilie avec les combats d'épée, qui avaient tendance à être immaculés. Mais de là a avoir des gerbes d'hémoglobine à chaque coup...*



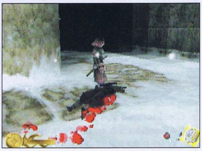








▲ Pour sauver Ayame, vous devrez vous défaire de son geôlier.





▲ Malgré l'impression de calme, ne baissez jamais votre garde. Les jardins ne sont plus ce qu'ils étaient.

like. La jouabilitée, quant à elle, lorgne franchement sur le fameux décolleté de Lara Croft (si même les ninjas s'y mettent !) et les références à ce soft y sont légion. Il est possible de s'agripper afin de longer les parois, de faire des sauts périlleux dans tous les sens et surtout de se balader à loisir dans les niveaux car, outre la mission confiée, rien ne vous empêche de vous imposer vos propres buts : après tout, c'est votre vengeance ! Ces derniers sont très vastes et permettent tous les délires. Il n'est pas rare de se surprendre à faire des actions totalement obsolètes, juste pour le plaisir. Mais, il y une autre raison, peut-être plus noble je l'avoue, qui est le fameux Ranking mode. À la fin de chaque mission, une note vous est octroyée sous forme de titre. Ainsi, vous pouvez être nommé simple voyou ou Grand Maître, en passant par ninja ou thug. Cela ajoute encore à l'intérêt du jeu et les fanatiques ne manqueront pas de tenter le plus haut grade.

### Un visage pour le moins surprenant

Enfin, méfiez-vous des innocents qui, s'ils ne sont pas un danger réel, appellent la garde et vous plongent dans les ennuis jusqu'au cou (les fous, s'ils savaient !). Il y a pourtant une ombre au tableau, les graphismes sont en dessous des capacités de la machine et il faut bien dire que cela nuit parfois au jeu. Les décors aux alentours des villes et forêts sont plongés dans le noir, bouchant par la même toute perspective. Mais il ne faut pas trop en demander et il ne s'agit que du premier opus. Gageons que, si des petits frères venaient à voir le jour, ils auront une meilleure tête. L'autre problème vient de la difficulté qui dans la version japonaise était accessible et ici se révèle à la limite du sadisme. Les premières missions se passent sans complications, mais la suite a tendance à montrer un visage pour le moins terrifiant. La durée de vie gagne en consistance, mais refaire, trente fois la même chose est-il un gage de longue durée ? Malgré tout, Tenchu est prenant et jubilaire. ■

***Thomas Debelle***



▲ Ayame peut parfois vous faire perdre la tête avec un simple coup de sabre

## VIDER LE COCHON !







*L'art principal du Ninja est sa discrétion ! Grâce à cette technique, il peut tuer, sans bruit et en un coup, tous les adversaires qu'il rencontre. Usez de l'ombre comme d'une alliée, cachez-vous dans les buissons et attendez votre heure : aucun ne doit survivre à votre courroux. Foi de Kaï !*



▲ Hormis les gardes et quelques civils, les rues sont bien vides. La peur ou un couvre-feu quelconque ?



▲ Voilà le résultat d'une mort silencieuse. L'art du ninja.

### Avis de Thomas

Tenchu est une très bonne surprise en cette période de pénurie. Qui n'a jamais rêvé d'être un ninja et d'utiliser ses shurikens afin de crever les yeux de son adversaire ? Un jeu où le sang est aussi important que l'ambiance, et le fait de pouvoir surgir derrière un ennemi des plus jouissifs. Un soft qui aurait gagné à être plus fin sur le plan graphique, et moins dur sur certains passages. Mais c'est vrai : on en redemande ! ★★★★

### Avis de Yannick

Bien sûr, les graphismes de Tenchu ne sont pas d'une grande finesse. Mais c'est bien là le seul défaut de ce soft à l'ambiance envoûtante. Car Tenchu est un vrai jeu, un grand jeu bourré d'action et de stratégie, de surprises et d'aventure, qui ne sacrifie pas son intérêt sur l'autel d'une quelconque exigence graphique. Il fait partie de ces perles rares qui procurent, aux joueurs un plaisir immense. ★★★★★

### Avis de Filipe

Une ambiance envoûtante, une musique magnifique, tout dans Tenchu a été soigné de façon à plonger rapidement le joueur dans le Japon médiéval. La version européenne surpasse même la japonaise de par ses deux niveaux inédits qui rallongent la durée de vie du jeu. Il est vrai que graphiquement le jeu aurait pu être mieux travaillé, mais cela n'altère en rien le plaisir qu'il procure. ★★★★★

### Avis de Hubert

Je dois avouer que j'ai été captivé par l'ambiance de ce jeu. À la fois sobre et sombre, Tenchu retranscrit parfaitement l'esprit si particulier des ninjas. Les graphismes n'ont certes rien de révolutionnaire, mais ils participent judicieusement à l'intrigue. Les deux niveaux supplémentaires sont une agréable surprise et font de ce jeu un succès. ★★★★

### Avis de Teck

Avec ses deux nouveaux niveaux, son ambiance captivante et ses multiples originalités (le filin, l'attaque surprise, l'exigence de discrétion), Tenchu s'impose comme le premier véritable jeu d'action/espionnage (même si nous sommes dans le Japon médiéval) qui vous fera patienter en attendant Metal Gear Solid. Mais ce n'est pas un palliatif. Tenchu est un très bon jeu et il est unique. ★★★★

## VERDICT

★★★★★

| | | |
|---|---|---|
| GRAPHISME | : | 15 |
| ANIMATION | : | 16 |
| SONS | : | 15 |
| JOUABILITÉ | : | 15 |
| DURÉE DE VIE | : | 17 |

- ⊕ Les égorgements.
- ⊕ Être un ninja !
- ⊕ L'ambiance.
- ⊕ Les pouvoirs.
- ⊖ La difficulté.
- ⊖ Les graphismes.

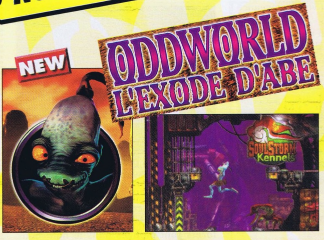
**HIT**
**CD CONSOLES**

# DOCK GAMES®

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions




LA PLUS CÉLÈBRE DES AVENTURIÈRES de charme repart pour de nouvelles aventures, de l'Inde mystérieuse au pacifique sud, un HIT INCONTOURNABLE *PSX*



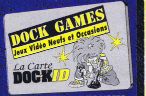

Abe est de retour pour sauver ses compagnons dans un des jeux de plateforme les plus réussis sur Playstation *PSX*




34 missions, plus de 100 cartes multijoueurs, 12 unités encore plus puissantes. La stratégie prend une nouvelle dimension. *PSX*

### DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.




DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

# 15 NOUVEAUX MAGASINS

## FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

**LIMOGES** CENTER
15, rue du Consulat
05.45.94.43.15

**NEVERS**
1 bis, rue de Rémigny
03.86.61.23.32

**BRUXELLES** CENTER
41, rue Marché aux Poulets
Tél. (en cours)

**CALAIS** CENTER
28, rue de la Tannerie
03.21.19.49.59

**LA ROCHE SUR YON** CENTER
Place de Vendée
101, bd Aristide Briand
02.51.47.39.52

**SAINTES** CENTER
15, avenue Gambetta
05.46.70.35.89

**LORIENT** CENTER
5, passage du Blavet
02.97.21.69.73

**MONTBELIARD**
12, Foubourg de Besançon
03.81.91.00.52

**BARENTIN** CENTER
Galerie Carrefour
C/Cial du Mesnil Roux
02.35.91.98.88

**VANNES** CENTER
4, rue des Vierges
02.97.42.60.60

**ANGOULEME** NOUVELLE ADRESSE
CENTER 120M2
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

**ARLES** NOUVELLE ADRESSE
34, rue du 4 Septembre
04.90.96.84.81

**MONTARGIS**
7 bis, rue de l'ancien Palais
02.38.98.00.67

**ABBEVILLE**
53, rue Maréchal Foch
03.22.24.90.80

**ST QUENTIN**
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19



### FRANCE

| | |
|---|---|
| ABBEVILLE | Tél : 03.22.24.90.80 |
| AGEN | Tél : 05.53.87.92.52 |
| AIX en PROVENCE | Tél : 04.42.93.60.10 |
| ALBI | Tél : 05.63.49.94.40 |
| AMIENS CENTER | Tél : 03.22.92.28.85 |
| ANGERS CENTER | Tél : 02.41.87.59.14 |
| ANGLET CENTER | Tél : 05.59.03.72.03 |
| ANGOULEME CENTER | Tél : 05.45.94.43.15 |
| ANNECY | Tél : 04.50.51.44.98 |
| ANNEMASSE | Tél : 04.50.87.16.75 |
| ARLES | Tél : 04.90.96.84.81 |
| ARRAS | Tél : 03.21.23.45.25 |
| AUBERVILLIERS | Tél : 01.43.52.70.23 |
| AUXERRE | Tél : 03.86.52.22.21 |
| AVIGNON | Tél : 04.90.82.22.61 |
| BARENTIN CENTER | Tél : 02.35.91.98.88 |
| BESANÇON | Tél : 03.81.81.67.09 |
| BEZIERS | Tél : 04.67.28.03.91 |
| BLOIS | Tél : 02.54.78.97.38 |
| BORDEAUX CENTER | Tél : 05.56.31.25.29 |
| BOULOGNE sur MER CENTER | Tél : 03.21.30.20.95 |
| BOURG-EN-BRESSE | Tél : 04.74.22.71.74 |
| BREST CENTER | Tél : 02.98.46.11.46 |
| BRIGNOLES | Tél : 04.94.72.05.45 |
| BRIVE | Tél : 05.55.17.92.30 |
| CALAIS CENTER | Tél : 03.21.19.49.59 |
| CAMBRAI CENTER | Tél : 03.27.78.77.42 |
| CHALON S/SAONE | Tél : 03.85.42.98.58 |
| CHAMBERY | Tél : 04.79.60.03.81 |
| CHARLEVILLE-MEZIERES | Tél : 03.24.57.43.19 |
| CHATELLERAULT | Tél : 05.49.21.80.76 |
| CHATEAU-GONTHIER Corner | Tél : 02.43.70.37.45 |
| CHOLET | Tél : 02.41.46.06.01 |
| CLERMONT-FERRAND | Tél : 04.73.28.93.37 |
| COGNAC | Tél : 05.45.35.07.45 |
| CREIL CENTER | Tél : 03.44.25.56.64 |
| DIEPPE | Tél : 02.35.84.63.90 |
| DIJON | Tél : 03.80.58.95.94 |
| DUNKERQUE CENTER | Tél : 03.28.66.73.73 |
| FECAMP | Tél : 02.35.29.90.00 |
| FONTAINEBLEAU | Tél : 01.60.72.80.56 |
| FREJUS | Tél : 04.94.53.64.18 |
| GRENOBLE | Tél : 04.76.47.14.25 |
| HAGUENAU | Tél : 03.88.73.53.59 |
| LA ROCHELLE | Tél : 05.46.41.29.01 |
| LA ROCHE sur YON CENTER | Tél : 02.51.47.39.52 |
| LA VARENNE St HILAIRE | Tél : 01.41.81.03.17 |
| LE HAVRE CENTER | Tél : 02.35.19.36.46 |
| LE PUY en VELAY | Tél : 04.71.09.37.17 |
| LENS CENTER | Tél : 03.21.28.45.45 |
| LES LILAS | Tél : 01.43.63.05.37 |
| LILLE | Tél : 03.20.51.44.75 |
| LIMOGES CENTER | Tél : 05.45.94.43.15 |
| LORIENT CENTER | Tél : 02.97.21.69.73 |
| LYON | Tél : 04.78.60.33.60 |
| MACON | Tél : 03.85.40.91.74 |
| MARSEILLE | Tél : 04.91.78.96.75 |
| MEAUX | Tél : 01.60.25.11.56 |
| MELUN | Tél : 01.64.37.41.98 |
| METZ | Tél : 03.87.36.33.33 |
| MONT de MARSAN CENTER | Tél : 05.58.06.39.51 |
| MONTARGIS | Tél : 02.38.98.00.67 |
| MONTAUBAN | Tél : 05.63.66.57.33 |
| MONTBELIARD | Tél. : 03.81.91.00.52 |
| MONTELIMAR | Tél : 04.75.01.75.82 |
| MORLAIX | Tél : 02.98.46.11.46 |
| MOULINS | Tél : 04.70.34.09.95 |
| NEVERS | Tél. : 03.86.61.23.32 |
| NÎMES | Tél : 04.66.21.81.33 |
| NIORT | Tél : 05.49.77.05.13 |
| ORLEANS | Tél : 02.38.77.98.30 |
| PAU CENTER | Tél : 05.59.72.91.32 |
| QUIMPER CENTER | Tél : 02.98.64.29.15 |
| REIMS | Tél : 03.26.77.96.76 |
| RENNES | Tél : 02.99.31.11.26 |
| RODEZ | Tél : 05.65.68.94.58 |
| SALLANCHES CENTER | Tél : 04.50.58.49.11 |
| SAINTES CENTER | Tél : 05.46.70.35.89 |
| SALON DE PROVENCE | Tél : 04.90.56.61.21 |
| SARREGUEMINES | Tél : 03.87.02.96.00 |
| ST NAZAIRE | Tél : 02.40.22.60.15 |
| ST QUENTIN | Tél : 03.24.57.43.19 |
| STRASBOURG | Tél : 03.88.22.54.81 |
| TARBES | Tél : 05.62.44.92.92 |
| TARNOS | Tél : 05.59.64.18.66 |
| THIONVILLE | Tél : 03.82.53.51.11 |
| THONON les BAINS | Tél : 04.50.71.69.02 |
| TROYES | Tél : 03.25.73.11.28 |
| VALENCE | Tél : 04.75.56.72.90 |
| VALENCIENNES CENTER | Tél : 03.27.47.30.60 |
| VANNES CENTER | Tél : 02.97.42.60.60 |
| VOIRON Corner | Tél : 04.76.65.96.27 |

### EUROPE

| | |
|---|---|
| BRUXELLES CENTER | Tél : (en cours) |

### SUISSE

| | |
|---|---|
| FRIBOURG | Tél : 026.322.82.52 |
| GENEVE - CHARMILLES | Tél : 022.940.03.40 |
| GENEVE - PLAINPALAIS | Tél : 022.800.30.50 |
| GENEVE - EAUX-VIVES | Tél : 022.700.83.83 |
| GENEVE - MEYRIN | Tél : 022.980.07.80 |
| LAUSANNE | Tél : 021.329.04.14 |
| MORGES | Tél : 021.801.77.88 |
| SIGNY | Tél : 022.363.03.09 |
| SION | Tél : 027.323.83.55 |
| YVERDON LES BAINS | Tél : 024.426.58.00 |

**NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES**
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

### DOM TOM

| | |
|---|---|
| FORT de France | Tél : 05.96.63.12.13 |
| POINTE à PITRE | Tél : 05.90.93.20.69 |
| St DENIS de la REUNION | Tél : 02.62.41.98.24 |

IFANE COMPO 04 72 72 06 11



Street Fighter EX
CAPCOM
+ un TEE-SHIRT OFFERT
offre limitée
TOP
Ryu, le fils du seigneur des dragons part à la recherche de son passé. Il sera aidé dans sa progression par sa faculté à se transformer en dragon. Un RPG en 3D à la durée de vie exceptionnelle. PSX
Yannick NOAH
All Star Tennis '99
NEW
Cette nouvelle simulation au réalisme étonnant vous permet d'incarner l'un des 8 meilleurs joueurs mondiaux PSX
PlayStation
DUAL SHOCK
DUAL PACK (offre limitée)
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE
790F
299F
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
HIT
Un mode de jeu révolutionnaire, proche du jeu d'aventures... Près de 300 voitures disponibles. De véritables sensations de pilotages grâce à la «DUAL SHOCK». PSX
Analog Controller Compatible
NEW
S.C.A.R.S
Entrez dans la peau d'un véhicule animal pour disputer la course la plus folle et la plus meurtrière du 4ème millénaire. PSX /N64
VENEZ DECOUVRIR
DANS NOS MAGASINS
LA DERNIÈRE SEGA
UNE CONSOLE 128 BITS - LA PLUS PUISSANTE DU MARCHÉ
5 JEUX DISPONIBLES : Sonic Adventure, Sega Rally2, Virtua Fighter 3,...
Dreamcast.
NINTENDO64
ZELDA
NEW
LE JEU LE PLUS ATTENDU DE L'ANNÉE ARRIVE ENFIN. Admirez les paysages, résolvez les énigmes, affrontez monstres et chevaliers noirs... L'AVENTURE NE FAIT QUE COMMENCER N64
1080° TenEighty SNOWBOARDING
TOP
Sautez, accomplissez des figures spectaculaires, traversez rivières glacées et rues enneigées, tout est permis... Couvrez-vous bien et partez à fond dans la poudreuse !!! N64
CONSOLE NINTENDO 64 (Distributeur Officiel Nintendo France)
790F
CONSOLE NINTENDO 64 + ISS 64
999F
Star Shot
Incarnez ShartShot, un jongleur maboul à travers des décors en 3D dignes de Mario 64 N64
NEW
GAME BOY COLOR
RÉVOLUTIONNAIRE !!!
LE GAME BOY VA VOUS EN FAIRE VOIR DE TOUTES LES COULEURS
NEW
Nintendo
F-ZERO X
NEW
30 véhicules, 24 parcours entièrement en 3D pour la course futuriste la plus rapide sur N64 N64
NEW
Buck Bumble
Burk, l'abeille guerrière vous fera tourner la tête dans ce shoot en 3D intégrale N64
GAME BOY CAMERA
Filmez en temps réel puis sauvegardez vos images, retouchez les et créez vos propres animations personnalisées.
349F
Imprimez vos images sur vignettes autocollantes
GAME BOY PRINTER 399F
SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale. Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

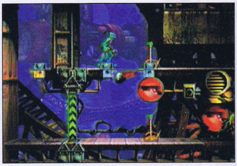


# ABE 2 : L'exode

## Abe s'en va en guerre !

**Développeur** ODDWORLD INHABITANTS.
**Éditeur** GT INTERACTIVE.
**Genre** RÉFLEXION/ACTION.
**Prix** ENVIRON 350 F.

En avril 1995, la société Oddworld Inhabitants voyait le jour sous le soleil de Californie. Il n'aura pas fallu longtemps à Lorne Lanning pour convaincre la blonde Sherry McKenna de s'associer à son projet de jeu vidéo. Ils s'étaient rencontrés dans les couloirs de plus grandes machines à faire des effets spéciaux, lorsqu'ils décidèrent de mettre leurs talents respectifs dans leurs propres créations. Le jeu n'attirait pas Sherry, alors que Lorne faisait partie de ces indécrottables du paddle. Seulement voilà, loin de proposer une énième version de l'Apocalypse ou un nouvel assaisonnement à coups de barre à mine, l'animateur qui s'était réveillé chez Lanning depuis près de dix ans, il aspirait à quelque chose de neuf. L'univers et le scénario qu'il développa étaient tout simplement révolutionnaires. Avec le concept d'Abe, nous allions être conduits à partager les aventures d'un personnage hors du commun. Le succès de l'Oddysée d'Abe fut aussi fulgurant qu'un virus infectieux, les inconvénients en moins. À part les inconditionnels du genre " quand j'aurais soigné les ampoules, j'te ferais un combo ", tous les possesseurs de PlayStation ont été victime du phénomène lâché sur nos écrans par Oddworld. C'est donc cinq épisodes sur presque dix ans que l'on vient de nous promettre ! Non qu'il faille aux équipes de réalisation vingt-quatre mois pour développer un scénario, mais parce qu'elles consacrent deux volets à chacun des protagonistes phares de sa magnifique saga. Ainsi après son Oddysée, Abe va devoir subir les affres de l'exode. La fermeture de Rupture Factory n'a pas découragé la race des fourbes Glukkons de faire de leurs contemporains de la chair à manger. Alors que notre jeune héros tout frais moulu se prélasse sur sa couche de lauriers, les anciens sages de son peuple lui apparaissent souvent en rêve ! Ils le mettent toujours en garde contre un nouveau péril : après la saveur de leur chair, c'est à leurs os que les dirigeants Glukkons veulent s'en prendre. La seule échappatoire réside dans la fuite.



▲ Certaines informations dans les décors vous donneront de nombreuses indications.



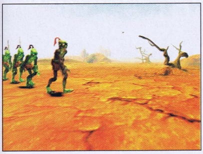




▲ Profitez de votre invisibilité pour échapper à la vigilance de vos poursuivants !




▲ Cette roue jaune vous donnera accès à un nouveau monde, tournez-la au plus vite.



▲ Pour échapper à la menace des Glukkons, Abe et les siens sont contraints à l'exode !

### LE POUVOIR





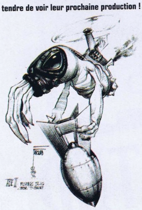

*En l'absence de sphères rouges flottantes, Abe pourra exercer son pouvoir sur ses ennemis. Dès que la magie du Muddokon les touche, ils deviennent des marionnettes qu'il pourra utiliser comme bon lui semble. Mais attention, certains esprits Glukkons sont impénétrables...*



### MONDE À MODELER !



L'univers développé dans les studios d'Oddworld fait appel à deux grandes tendances de l'animation. D'une part la pâte à modeler, et le découpage d'expressions traditionnelles exagérées : le cartoon. C'est à force d'esquisses et de croquis préparatoires, que l'équipe de graphistes, sous la houlette de Paul O'connor, a réussi à nous séduire avec le personnage d'Abe. Attendrissant et attachant, ce représentant de la race des Muddokon, évolue dans un environnement riche en couleurs et formes courbes. Le parti prix du temps réel avait été écarté dés les premiers tests. La quentologie imaginée par Lorne Lanning ne devait pas souffrir des contraintes imposées par ce type de réalisations. Jusqu'ici le but que s'était fixé la cellule de développement semble tenir ses objectifs. Il ne faudrait pas cependant, qu'elle tombe dans le piège de la réutilisation systématique de processus ayant fait leurs preuves au détriment d'innovations. Il faudra être patient et attendre de voir leur prochaine production !



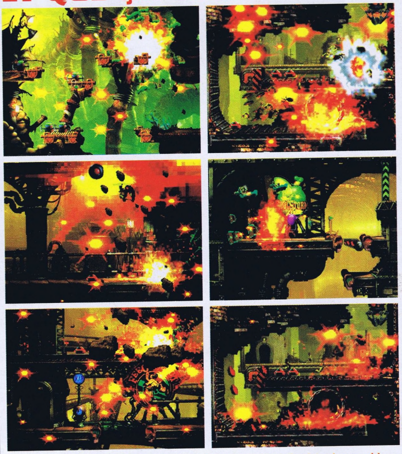


▲ Lorsqu'Abe ne comprend pas l'agressivité d'un adversaire, il l'exprime ouvertement !



▲ Avant de penser à votre sécurité, il faudra mettre hors de danger ceux de votre race !

## ET QUE ÇA SAUTE !



*Avant, il ne fallait se méfier que des mines. Aujourd'hui, il existe des machineries qu'il ne faudra pas utiliser en dépit du bon sens sous peine de tout voir voler en éclats. N'hésiter pas à faire sauter une invention lorsqu'une horde de Sligs est à vos trousses. Attention aux déflagrations !*

Abe va devoir regrouper ses frères de sang pour leur éviter de finir dépecer. Alors commence l'exode, une longue marche vers l'inconnu. D'un point de vue scénique, le deuxième volet des aventures d'Abe est une continuité logique du premier opus. À contrecarrer les plans des psychopathes de la marmite, on finit par s'attirer des ennuis. L'heure est donc de payer l'addition, et elle va être salée !

### C'est dans l'interaction qu'il faudra chercher

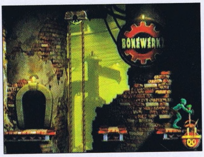
Certains pourraient voir dans cette suite, à peine de quoi les faire patienter dans la livraison des prochains épisodes de la série. On ne pourra pas leur reprocher cette pensée qui, il faut bien le reconnaître, est assez proche de la réalité. Paul O' Connor, responsable des designs du jeu, a été jusqu'à déclaré " tout le monde travaille sur la suite de la quentologie… L'Oddysée de Munch sera une petite merveille… " Nous voilà donc prévenu, mais il n'est pas encore temps de parler du nouveau personnage des mondes d'Oddworld. Mais alors l'exode de notre Muddokon à la peau bleue ne serait qu'une suite pure et simple ? Non, qu'on se rassure devant les consoles. Si le principe du jeu est en tout point identique à celui de sa première version, c'est dans l'interaction des personnages qu'il faudra chercher les petites innovations. Les décors, toujours en précalculés, ont troqué leurs apparences d'usines pour celles de mines.

### Des Muddokons multicouleurs

Les informations de profondeur vous permettent, comme dans la version précédente, de passer d'un premier plan à un



▲ Monter ses ennemis les uns contre les autres est préférable à une prise de risque inutile.



▲ Comme dans le premier épisode, les monte-charge sont commandés par des leviers.



▲ Dés qu'il le peut, Abe utilisera son pouvoir psychique sur ses adversaires pour les avoir sous son contrôle !


Mon secret ?!
je trouve les nouveautés à prix d'expert chez Games Shop
Venez découvrir le Temple du Jeu
GAMES Shop
94 MAISONS ALFORT
Gammy
5 Av. de la République - 94700 Maisons Alfort
Tél. : 01 48 93 35 14
94 SAINT MAUR
Miphéna
5 rue du pont de Creteil - 94100 Saint Maur
Tél. : 01 48 86 27 59
94 VILLEJUIF
Miphéna
1 rue Georges Lebigot - 94800 Villejuif
Tél. : 01 46 78 43 76
91 ARPAJON
Net Games
9 rue Gambetta - 91290 Arpajon
Tél. : 01 69 17 11 45
91 ETAMPES
Lodiciel
NOUVEAU !
11 Av. de la Libération - 91150 Etampes
Tél. : 01 60 80 17 47
91 JUVISY SUR ORGE
Games Shop
10 Grande Rue - 91260 Juvisy sur Orge
Tél. : 01 69 45 66 83
91 LONGJUMEAU
Games Shop
109 rue du Pdt Mitterand - 91160 Longjumeau
tél. : 01 69 79 01 31
78 RAMBOUILLET
Game FX
206 rue Charles - 78120 Rambouillet
Tél. : 01 30 88 69 76
77 FONTAINEBLEAU
Game Time
NOUVEAU !
4 rue de la cloche - 77300 Fontainbleau
Tél. : 01 60 71 91 14
75 PARIS
Gammy
5 rue Guy de la Brosse - 75005 Paris
Tél. : 01 43 31 05 76
75 PARIS
NOUVEAU !
Game Fan
44 rue de Malte - 75011 Paris
Tél. : 01 43 55 04 50
75 PARIS
Gammy
8 rue J.Pierre Timbaud - 75011 Paris
Tél. : 01 48 06 69 23
75 PARIS
NOUVEAU !
Vidéoland
43 Av. du Docteur A. Netter - 75012 Paris
Tél. : 01 43 43 07 93
75 PARIS
NOUVEAU !
World Games
204 rue de Charenton - 75012 Paris
Tél. : 01 46 28 18 18
59 CAMBRAI
Games Shop
10 rue de Nice - 59400 Cambrai
tél. : 03 27 748 749
45 MONTARGIS
Games Shop
30 rue Jean Jaures - 45200 Montargis
Tél. : 0 803 32 66 22
31 SAINT GAUDENS
O'GAMES +
NOUVEAU !
5 Bd Général Lecrec - 31800 Saint Gaudens
Tél. : 05 61 88 99 63
ON ATTEND PLUS QUE VOUS !
Pour tout renseignement
0 803 32 66 22
Dreamcast.
3990 F
Console PSX Dual Shock 770 F
Kit universel Console PSX 99 F
Console PSX Value Pack 970 F
PLAYSTATION
Actua Soccer 3 325 F
Bust a Groove 325 F
C3 Racing 325 F
Colonie Wars : Vengeance 315 F
Constructor 315 F
Cool Boarder 3 325 F
Duke Nukem : Time to Kill 315 F
Earth Worm Jim 3D 315 F
Formula One 98 325 F
Libero Grande 315 F
Megaman Legend 285 F
O.D.T. 325 F
Pocket Fighter 295 F
Rush Down 295 F
Spyro the Dragon 315 F
Tail Concerto 315 F
Unholy War 295 F
Victory Boxing 2 315 F
Wild Arms 295 F
XMEN vs Street Fighter 325 F
Y. Noah All Star Tennis 99 335 F
TENCHU
STEALTH ASSASSINS
345 F TEBCHU
NINJA
295 F NINJA
Console N64 770 F
NINTENDO 64
Bomberman Hero 365 F
Duke Nukem : Time To Kill 425 F
Extreme GX 2 425 F
F Zero X 385 F
Holy Magic Century 395 F
Knife Edge 375 F
NHL 99 385 F
Micromachines 64 Turbo 395 F
NBA 99 385 F
Ragugakids 395 F
Silicon Valley 385 F
StarShot (Space Circus) 375 F
Top Gear Overdrive 375 F
WCW vs NWO : Revenge 375 F
COMMAND & CONQUER
ALERTE ROUGE
MISSIONS TESLA
295 F C&C MISSION TESLA
PC CDROM
PC
Age Of Empire II 295 F
Arcanes 285 F
Anno 1602 295 F
C&C : Soleil de Tiberium 325 F
Extreme GX 2 315 F
Fall Out 2 315 F
Grim Fandango 285 F
Half Life 295 F
L'Age de Guerre 295 F
Railroad Tycoon II 345 F
Rainbow 6 325 F
Ring 325 F
WarGasm 295 F
GTA
Platinum
155 F GTA PLATINUM
295 F BREATH OF FIRE III
MAGIC L'Assemblée
3990 F
PC MULTIMEDIA
K6 2 300 3D
ODDWORLD
L'EXODE D'ABE
325 F TUROC 2 375 F
325 F ODD WORLD 2 265 F
Prix non contractuels, valables pendant la durée de parution, sauf erreurs d'impression - Nos offres sont valables dans la limites des stocks disponibles - Toutes les photos et les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

**LA RELÈVE !**

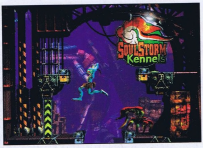








**Non, ne cherchez pas des images du prochain personnage d'Oddworld dans cette colonne ! Classé top secret dans un coffre des studios californiens, il ne vous sera présenté que dans quelques mois. Sachez que si vous trouviez qu'Abe ne correspondait pas à vos critères de beauté, attendez de voir le visage de Munch. Déjà vous connaissez son nom. Abe sera présent dans son aventure, histoire de l'aider à surmonter les multiples dangers que présentera sa quête de... La force de ces titres réside dans l'attachement que l'on porte à des personnages à l'apparence quelque peu repoussante. Au fil des différentes Oddysées, les acteurs se retrouveront pour former un mur face à leurs oppresseurs Glukkons et bien d'autres.**



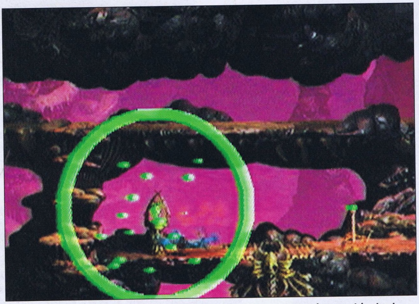

▲ les sauts d'une passerelle à une autre demande de la précision.



▲ Gentiment, ce Slig se fera un plaisir d'éliminer son collègue !



▲ Si vous ne restez pas dans l'ombre des colonnes, les Sligs vous abattront.



▲ Ce bonus transformera l'état de votre corps pendant un très court instant.

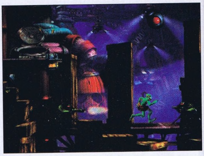


▲ Cette boîte cadenassée renferme un pouvoir d'une grande puissance une fois libéré !

arrière plan par le biais de portes à propulser. Cependant au milieu de ce déjà vu, se cachent quelles modifications cutanées... Je m'explique : lorsqu'un Muddokon ressent une émotion, cela se traduit par un changement de teinte de son épiderme. Si la couleur de sa peau est bleue c'est parce que la mélancolie s'est emparée de lui, si elle est rouge c'est qu'il doit être hors de lui et si elle est verdâtre c'est qu'il a faim. Ce procédé vous permettra de savoir dans quel état d'esprit se trouve un de vos compatriotes avant de lui adresser la parole. Car vous devez une fois de plus mettre vos compagnons à l'abri des noirs desseins des Glukkons. Pour se faire vous avez à votre disposition un certain nombre de combinaisons à exécuter avec votre paddle. Deux modes de dialogue peuvent être enclenchés, suivant si vous appuyez sur L1 ou R1. Dans le premier cas, vous pourrez converser avec ceux de votre race et même des machines (attention, certaines n'aiment pas être dérangées...).

### Abe aura le loisir de donner des instructions

Plus élaboré que dans l'Oddysée, il vous sera possible de donner des ordres plus complexes que "vient ", "attend " ou encore "salut ". Cette fois Abe aura le loisir de donner des instructions à ses compagnons. On se souvient du premier opus, dans lequel il ne pouvait contrôler plus d'un de ses compatriotes à la fois. Aujourd'hui, il aura la possibilité de diriger jusqu'à cinq Muddokons. Cette option se révélera très utile pour ouvrir des passages qui nécessitent l'activation de plusieurs vannes en même temps. Toujours aussi joueur, Abe ne résistera pas à l'envie de se plier en quatre lorsqu'il entend un pet fuser dans un coin de l'écran. Le



▲ Dans cette situation, vous n'avez plus qu'a recommandé votre âme au Grand Muddokon !

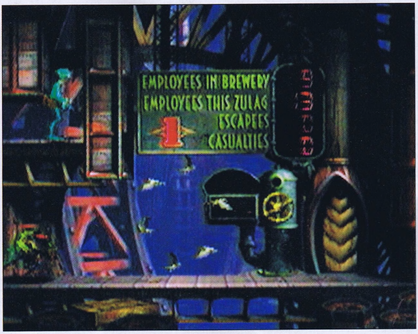
## GUEST



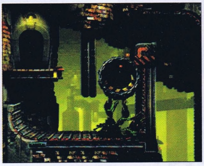

*A l'Intérieure de l'écran de présentation, vous aurez la possibilité de voir les visages et compétences des principaux acteurs de l'exode. En plus de voir certaines de leurs animations faciales, vous aurez tout le loisir d'explorer leurs combinaisons de modes de dialogue !*

pouvoir de l'esprit Muddokon est lui aussi très présent tout au long du jeu. Retourner vos adversaires les uns contre les autres, ou les obliger à faire l'inverse de ce que leur dictent leurs fonctions (faire ouvrir une porte par un garde qui était en poste devant, etc.) est toujours aussi jubil. Car des légions de licteurs, sous la forme de Sligs, Paramites et autres Necrum tenteront de vous réduire à l'état de poussière. Abe 2 est donc un titre qui s'adresse aux nostalgiques des premières heures. Pour les autres, Oddworld a annoncé la venue de Munch (personnage attachant mais d'une laideur...). Malheureusement, il vous faudra encore patienter quelques mois, avant de découvrir l'histoire et la quête de ce vilain petit canard ! ■

*Jidé Hernandez*




▲ Le cercle des oiseaux reste le seul moyen de mettre vos amis a l'abri !



▲ Les Sligs ont appris à travailler en équipe dans le but de construire de terribles pièges.



▲ L'esprit d'un Paramite est de loin le plus facile à soumettre à sa volonté ! Bon courage !




▲ Profitez de cette zone pour assimiler la palette de mouvements d'Abe.

### AVIS de Jidé

Le premier épisode m'avait scotché à mon paddle. C'est avec fébrilité que j'ai mis la suite dans ma PlayStation. Et là ce fut, en partie, la déception. Graphiquement, on ne trouve rien de vraiment neuf, et les décors semblent avoir été décalqués sur ceux du premier opus. Il ne faut pas pour autant crier à l'escroquerie : Abe 2 est un bon jeu d'aventure ! Mais à force de s'habituer au luxe, on devient exigeant... ★★★★

### AVIS de Thomas

Semblable au contenu de sa première version, l'exode d'Abe n'apporte pas de réelles innovations. Pourtant on ne se lasse pas des animations et des attitudes du Muddokon au grand cœur. La possibilité de contrôler plusieurs de ses compagnons à la fois est sûrement, avec les nouveaux modes de dialogue, le petit plus du titre de GT. Sans oublier la possibilité de sauver votre partie à n'importe quel moment du jeu ! ★★★★

### AVIS de Karim

Cette version a une jumelle, le première ! C'est sans doute la remarque que je pourrais émettre. On ne se fatigue pas des animations et des nombreux décors toujours aussi variés . Contrôler plusieurs compagnons à la fois, rend le jeu plus intéressant. Abe 2 est vraiement un bon jeu d'aventure ! ★★★★

### AVIS de Filipe

Cet épisode reste fidèle au premier, peut-être même trop. Ce n'est pourtant que le seul reproche que certains d'entre vous pourront lui trouver. Il vous faudra, une fois de plus, faire travailler vos neurones afin de sauver les pauvres Muddokons. Les animations sont aussi réussies et les décors sont maintenant plus variés. Le jeu, qui tient maintenant sur deux CD, vous réserve une excellente durée de vie. Si vous avez aimé le premier jetez-vous sur celui-ci ! ★★★★

### Avis de Gilles

Retrouver Abe pour de nouvelles aventures est un plaisir que j'attendais avec impatience. Les deux CD que contient le jeu nous garantit en plus une durée conséquente. Malgré tout c'est un peu la même histoire et l'on se demande si cela ne devient pas bourratif à la longue. Le premier volet était tellement frais et bourré d'innovations qu'on est ici un peu déçu des maigres nouveautés. Dans tous les cas, ceux qui ne connaissent pas encore l'univers d'Oddworld ne doivent pas laisser passer ce jeu ! ★★★★

### VERDICT

★★★★

| | | |
|---|---|---|
| GRAPHISME | : | 15 |
| ANIMATION | : | 15 |
| SONS | : | 14 |
| JOUABILITÉ | : | 15 |
| DURÉE DE VIE | : | 14 |

- ⊕ L'introduction.
- ⊕ Les nouveaux dialogues.
- ⊕ Les expressions d'Abe.

- ⊖ La difficulté.
- ⊖ Le déjà vu.
- ⊖ Un peu sombre.

CD CONSOLES



MAXXI-GAMES
V-Rally 98
399F
Mission Impossible
399F
Metal Gear Solid
449F
Tel.
Legend Of Zelda
Godzilla
Dreamcast
D2
449F
Turok
Oddworld-L'Exode d'Abe
329F
449F
Extrême G 2
Sonic Adventures
Réservez
dès maintenant
la Dreamcast
(version import)
399F
F Zéro X
Gran Turismo
249F
329F
Formula One 98
329F
Spyro
349F
Tomb Raider 3
329F
Ninja
329F
Toca Touring Car 2

PlayStation
LE JEU VIDEO NOUVELLE GENERATION

| | |
|---|---|
| Value Pack | 990F |
| Dual Pack | 790 F |
| OKAZ modifiée | 690 F |



## PLAYSTATION NEUFS

| | |
|---|---|
| TOCA TOURING CAR 2 | 329 F |
| TENCHU | 329 F |
| FORMULA ONE 98 | 329 F |
| COLONY WARS VENG. | 329 F |
| DUKE NUK. TIME TO KILL | 329 F |
| TEST DRIVE 5 | 329 F |
| BUST A GROOVE | 329 F |
| ODDWORLD EXODUS | 329 F |
| PSYBADEK | 299 F |
| INVASION | 299 F |
| RUSHDOWN | 329 F |
| EARTH WORM JIM 3D | 329 F |
| TEKKEN 3 | 349 F |
| GRAN TOURISMO | 249 F |
| COLIN MC RAE RALLY | 329 F |
| ISS PRO 98 | 349 F |
| METAL GEAR SOLID (US) | 449 F |
| PARASITE EVE (US) | 399 F |
| XENOGEAR (US) | 399 F |
| TALES OF DESTINY (US) | 399 F |
| SPYRO LE DRAGON | 329 F |
| NINJA | 329 F |
| TOMB RAIDER 3 | 349 F |
| COOL BOARDER 3 | 329 F |
| FIFA SOCCER 99 | 349 F |
| MEDIEVIL | 329 F |
| RED ALERT MISS. TESLA | 329 F |
| MORTAL KOMBAT 4 | 299 F |
| NBA LIVE 99 | 329 F |
| NHL HOCKEY 99 | 329 F |
| O.D.T | 329 F |
| X-MEN VS ST. FIGHTER | 299 F |
| ALUNDRA | 329 F |
| BREATH OF FIRE 3 | 349 F |
| WILD ARMS | 349 F |
| WWF WARZONE | 329 F |
| LE 5éme ELEMENT | 329 F |
| BEACH VOLLEY | 329 F |
| BLAST RADIUS | 329 F |
| GHOST IN THE SHELL | 299 F |
| DREAMS | 329 F |
| COUPE DU MONDE 98 | 249 F |
| RIVAL SCHOOL (Imp.) | 499 F |
| STAR OCEAN RPG (Imp.) | 499 F |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 149 F |
| WARGAMES | 299 F |
| POINT BLANK + GUN | 499 F |
| POINT BLANK | 299 F |
| TOMB RAIDER | 149 F |
| COMMAND & CONQUER | 149 F |
| STREET FIGHTER COLLEC. | 299 F |
| CRASH BANDICOOT | 149 F |
| RAYMAN | 149 F |
| ODDWORLD | 149 F |
| FORMULA ONE | 149 F |
| PANDEMONIUM | 149 F |

**PLATINIUM COLLECTION**

| | |
|---|---|
| V-RALLY | 149 F |
| TOCA TOURING CAR | 149 F |
| TEKKEN 2 | 149 F |

**ACCESSOIRES**

| | |
|---|---|
| ACTION REPLAY | 229 F |
| MEMORY CARD SONY | 99 F |
| CABLE RGB | 59 F |
| CABLE RGB + RCA | 79 F |
| DUAL SHOCK | 199 F |
| MEMORY CARD EXTREM | 79 F |
| GUN VIBRAN SCORPION | 249 F |
| MULTI TAP COULEUR | 199 F |
| MULTI TAP SONY | 249 F |
| RALLONGE PSX | 69 F |
| PAD VIBRANT COULEUR | 149 F |
| BLOC LENTILLE | 249 F |

## PLAYSTATION OKAZ

| | |
|---|---|
| HEART OF DARKNES | 269 F |
| KLONOA | 269 F |
| RESIDENT EVIL 2 | 269 F |
| BLOODY ROAR | 219 F |
| BUSHIDO BLADE | 219 F |
| CASTLEVANIA | 219 F |
| CRASH BANDICOOT 2 | 219 F |
| COOL BOARDERS 2 | 219 F |
| DEATH DUNGEON | 219 F |
| DIABLO | 219 F |
| FIGHTING FORCE | 219 F |
| FINAL FANTASY 7 | 219 F |
| FORSAKEN | 219 F |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 219 F |
| HERCS ADVENTURE | 219 F |
| HERCULE | 219 F |
| MEN IN BLACK | 219 F |
| NBA LIVE 98 | 219 F |
| NBA PRO 98 | 219 F |
| NUCLEAR STRIKE | 219 F |
| PITFALL 3D | 219 F |
| POWER SOCCER 98 | 219 F |
| SNOW RACER 98 | 219 F |
| STREET FIGHTER 3D | 219 F |
| VIPER | 219 F |
| POWER SOCCER 97 | 169 F |
| BEAST WARS | 169 F |
| CHILL | 169 F |
| COLONY WARS | 169 F |
| DUKE NUKEM 3D | 169 F |
| FORMULA ONE 97 | 169 F |
| FORMULA KARTS | 169 F |
| EXPLOSIVE RACING | 169 F |
| G-POLICE | 169 F |
| MDK | 169 F |
| MOTO RACER | 169 F |
| NAGANO | 169 F |
| NIGHTMARE CREATURE | 169 F |
| POWERBOAT RACING | 169 F |
| RAGE RACER | 169 F |
| SHADOW MASTER | 169 F |
| RE-LOADED | 169 F |
| TOMB RAIDER 2 | 169 F |
| BLAM MACHINE HEAD !!! | 169 F |
| VANDAL HEART | 119 F |
| NBA LIVE 97 | 119 F |
| FIFA SOCCER 97 | 119 F |
| V-RALLY | 119 F |

NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| NEUVE | 790 F |
| OKAZ | 590 F |



## NINTENDO 64

**Jeux Neufs**

| | |
|---|---|
| BANJO & KAZOOIE | 369 F |
| GOLDENEYES | 369 F |
| MISSION IMPOSSIBLE | 399 F |
| F1 WORLD GD PRIX | 399 F |
| ISS PRO 98 | 369 F |
| 1080° SNOWBOARD. | 399 F |
| BOMBERMAN HERO | 399 F |
| CONKER'S QUEST | 399 F |
| EARTH WORM JIM 3D | 399 F |
| EXTREME G2 | 449 F |
| F ZERO X | 399 F |
| GEX 3D | 399 F |
| JOHN MADDEN 99 | 399 F |
| NASCAR RACING 99 | 399 F |
| NBA LIVE 99 | 399 F |
| NHL HOCKEY 99 | 399 F |
| TUROCK 2 | 449 F |
| V-RALLY 98 | 399 F |
| ZELDA 64 | Tel. |

**Jeux OKAZ**

| | |
|---|---|
| FORSAKEN 64 | 369 F |
| QUAKE 64 | 319 F |
| NFL QUATERBACK | 319 F |
| GOEMON 64 | 369 F |
| BOMBERMAN 64 | 219 F |
| TOP GEAR RALLY | 269 F |
| NAGANO | 269 F |
| ISS PRO | 269 F |
| LAMBORGINI 64 | 269 F |
| NHL BREAKAWAY | 319 F |
| BLAST CORPS | 169 F |
| LYLAT WARS + VIB. | 319 F |
| MACE THE DARK AGE | 319 F |
| DIDDY KONG RACING | 219 F |
| MARIO KART 64 | 219 F |
| EXTREME G | 219 F |
| MISCHIEF MAKERS | 219 F |
| COUPE DU MONDE | 319 F |
| GOLDENEYE | 319 F |
| WCW VS NWO | 319 F |
| TUROK | 219 F |
| DUKE NUKEM 3D | 269 F |
| YOSHI'S STORY | 269 F |
| MARIO 64 | 169 F |
| WAVE RACE | 219 F |
| PILOT WINGS | 219 F |
| STAR WARS | 219 F |

**ACCESSOIRES**

| | |
|---|---|
| VIBREUR OFF. | 149 F |
| VIBREUR COULEUR | 99 F |
| VIBREUR + MEMORY | 149 F |
| ADAPT.PASSEPORT | 299 F |
| MANETTE COULEUR | 149 F |
| MEMORY CARD OFF. | 149 F |
| MEMORY CARD | 79 F |
| ADAPTATEUR SIMPLE | 99 F |
| RALONGE N64 | 69 F |

## Magasins MAXXI-GAMES

18. Rue de Jouy
75004 Paris
**01 42 76 91 92**

6. Rue d'Arras
75006 Paris
Métro Cardinal Lemoine
**01 44 07 03 77**

181. Rue de Crimée
75019 Paris
Métro Crimée
**01 40 34 86 86**

Cours Marie
50100 Cherbourg
**02 33 44 70 11**

80 bis, Av. du Gal de Gaulle
77000 Melun
**01 64 52 85 85**

113. Avenue Galliéni
93170 Bagnolet
**01 48 97 11 97**

16. Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
**01 43 94 23 74**

19. Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
**01 49 58 89 89**

3. rue de l'Eglise
94300 Vincennes
**01 48 08 11 08**

Nouveau
71/73, rue de Paris
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
**01 45 18 53 17**

**Boutique VPC :**
Maxxi-Games
34. Rue de Malte
75011 Paris
Métro Oberkampf

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?

**Alors rejoignez-nous !**

Nous vous garantissons :

- nos prix d'achat grossistes
- nos livraispons chronopost
- un renouvellement permanent de votre stock d'OKAZ
- un important budget publicitaire

**Pour tout renseignement, contacter M. FRONTELA au : 01 48 05 88 68**

**Demandez votre Carte Avantages !**

Elle vous offre **5% de réduction immédiate** sur les meilleurs prix du marché et **10%** sur les jeux d'occasion.

**Faites le calcul !**




*Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis et sont donnés à titre indicatif
**Offres valables dans la limite des stocks disponibles

## Bon de commande

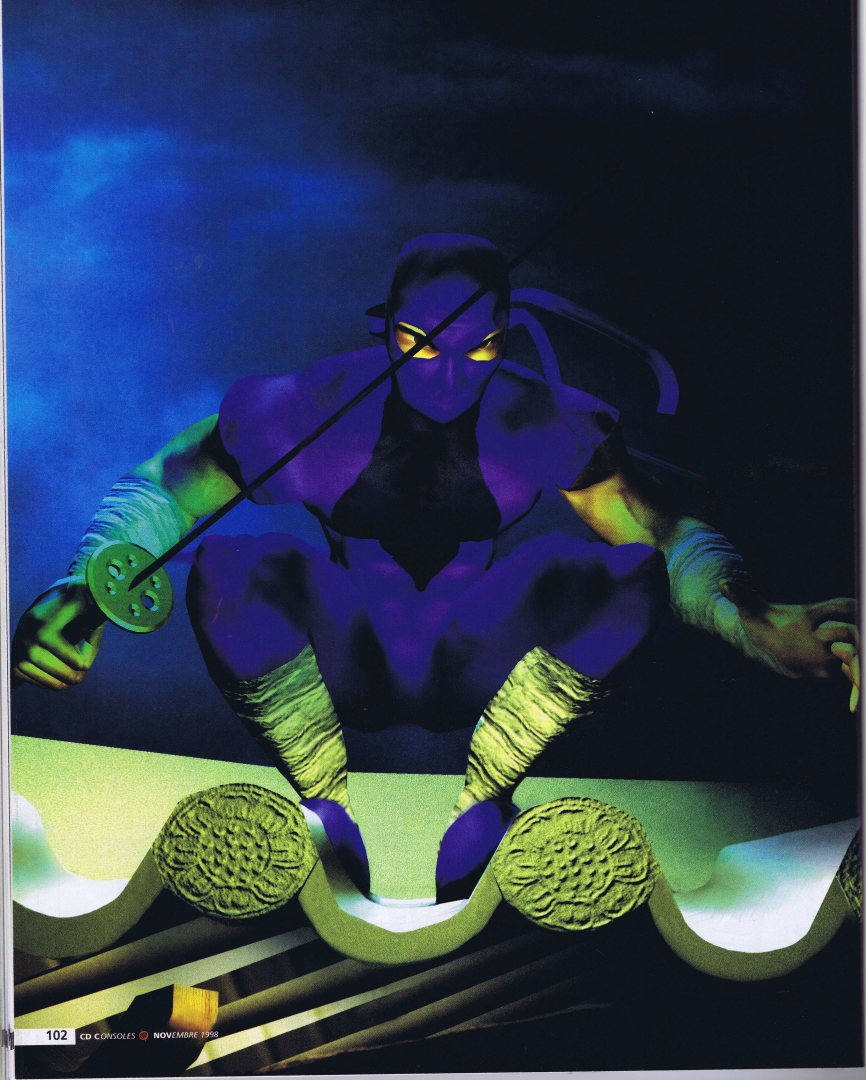
A renvoyer à : **Boutique VPC** - Maxxi-Games, 34 rue de Malte, 75011 Paris - Tél : 01 48 05 88 05

| Produits | Console | Qté | Prix |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | Frais de port | 39F |
| | | Total | |

Mode de paiement (cochez les cases correspondantes)
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre
☐ Carte bancaire*
N° carte
Expire fin
Signature

Nom/Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél :

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au 01 48 05 88 05



# Ninja l'ombre des ténèbres

## La voie du sabre



Développeur CORE DESIGN.
Éditeur EIDOS INTERACTIVE.
Genre BEAT'EM ALL.
Prix ENVIRON 369 F.

On attendait avec impatience ce nouveau jeu d'Eidos, qui, d'après les dire même de ses développeurs, devait faire revivre l'esprit des beat'em all d'antan. Ninja devait donc être l'aboutissement de plus de dix ans de gestation vidéo-ludique, en faisant la synthèse de ce qu'il y avait de mieux dans chacun de ces monuments, tout en y ajoutant un niveau de performance technique digne des possibilités offertes par la PlayStation. Le pari était ainsi à la fois risqué mais incroyablement stimulant. On peut d'ores et déjà dire que Ninja ne répond pas complètement à nos attentes et




▲ Ce pouvoir magique ultime se révèle très utile lorsque vous êtes assaillis par un nombre important d'ennemis.

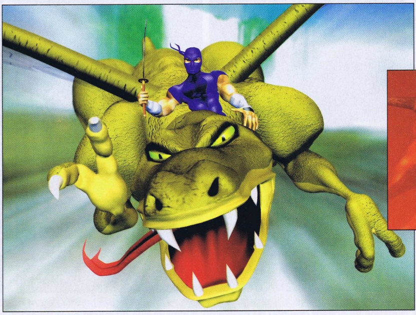
affirmer qu'un concept aussi emballant soit-il ne suffit pas à générer un jeu exceptionnel. À l'instar des meilleurs titres de la catégorie, le scénario n'est ici encore que le prétexte à un épanchement massif de sang et de testostérones. L'histoire prend place, il est vrai, dans un Japon féodal où le civisme et le respect mutuel ne sont pas vraiment de mises. Rien ne remplace le maniement d'un bon sabre. Kurosawa, le héros que vous interprétez l'a bien compris, lui qui s'est investi corps et âme dans l'apprentissage des techniques de combat ninjas. Celles-ci lui seront indispensables pour venir à bout de l'armée maléfique du démon Batanaka. Le principe de jeu de Ninja emprunte à deux productions antérieures d'Eidos, Fighting Force et Tomb Raider.



▲ Contrairement aux ninjas, votre héros, n'est pas à l'aise dans l'eau.



▲ Quelques dagues sur ces aigles menaçants et vous en serez débarrassé.



▲ L'ambiance de Ninja emprunte à la tradition folklorique japonaise comme le montre ce fameux dragon.



▲ La qualité des cinématiques de Ninja est assez exceptionnelle (ci-dessus).



## UN MONDE INVISIBLE









**Lorsque vous aurez achevé le premier niveau du jeu, vous constaterez sur l'écran récapitulatif qui apparaîtra, qu'un pourcentage donné sera alloué aux bonus cachés que vous aurez découverts. Il n'est pas certains que cela ait une importance déterminante pour la bonne continuation de votre aventure, mais connaissant l'esprit torturé des programmeurs, tout est possible. Pour maximiser vos chances d'atteindre 100 %, tirez systématiquement avec vos dagues autour de vous. Sachez que vous pourrez découvrir des bonus cachés virtuellement n'importe où, et ce même dans des espaces sans support apparent. Il ne vous faudra donc rien manquer. Il existe un autre moyen de les découvrir.**



**▲ Une fois un niveau terminé, vous vous rendrez chez un sympathique marchand.**




**▲ Après chaque boss de fin de niveau, un tableau récapitulant votre performance apparaîtra.**



**▲ Des champs de force protègent souvent certains mécanismes. Acharnez vous dessus et vous les détruirez.**

Ainsi, à l'image du premier cité, vous devrez progresser dans un environnement tout en 3D et combattre des vagues incessantes d'ennemis empruntant au choix au folklore japonais (samouraïs, ninjas et ronins) et à la mythologie occidentale (dragons, fantômes, squelettes...).

### On se lasse toujours aussi vite

Ces derniers sont particulièrement couards et n'arrivent à votre rencontre qu'en groupe de deux voire trois personnes. Signalons que toute fuite est impossible, puisque la suite du niveau ne sera accessible qu'une fois le dernier d'entre eux achevé. Une musique vous indiquera alors l'apparition d'un coffre contenant la clé nécessaire à l'ouverture de la porte ou du grillage vous séparant de la suite de vos aventures. Pour venir à bout de vos ennemis, vous disposerez principalement de vos coups de pied et de vos coups de poing. Chose vraiment regrettable, on ne retrouve pas, comme dans tout beat'em all qui se respecte, de projections étourdissantes ni d'enchaînements particulièrement variés (alliant par exemple poing et pied). Les coups sont de plus mal animés et manquent singulièrement d'impacts. Le plaisir jubilatoire de «casser» du monstre, qui est l'essence même de ce genre de soft, est quasi absent de Ninja. Les combats sont répétitifs et franchement ennuyeux. Ce n'est pas l'ajout de quelques armes blanches (ka-



**▲ Plaques mouvantes et pièges en tout genre agrémenteront votre aventure.**

## LE BESTIAIRE INFERNAL













*Les monstres que vous aurez à affronter tout au long de votre périple seront nombreux et variés. Si les personnages humains ne posent que peu de problème, il n'en va pas de même pour les créatures maléfiques qui possèdent souvent quelques talents cachés, notamment ces squelettes qui se divisent en deux.*

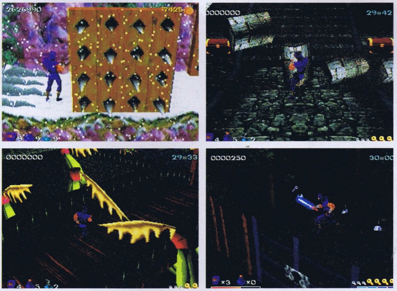
tana, sai et massu), ni la présence de techniques particulières au Ninja, telles la bombe fumigène ou le lancer de dagues, qui nous feront tomber en pâmoison. Seuls les pouvoirs magiques de votre héros, dont la puissance augmentera au fur et à mesure de l'aventure, ont un rendu irréprochable. Elles sont à la fois impressionnantes graphiquement et efficaces dans le déroulement de la partie. Pour ce qui est de l'aspect aventure, si le parallèle avec Lara Croft est indéniable, il joue plutôt en défaveur de Ninja.

### Les énigmes ne présentent aucune difficulté

Trop limité, en effet, il se borne à la simple recherche de mécanismes et de clés ouvrant le passage vers d'autres niveaux. Les énigmes ne présentent aucune difficulté, et sont de caractère plutôt redondant. Il semble que les développeurs, à trop vouloir équilibrer le jeu entre son aspect combat et aventure, n'ait pas su lui insuffler cette étincelle de talent qui aurait fait d'un honnête jeu un hit incontestable. C'est bien dommage, car la longueur de l'aventure, qui aurait dû jouer en faveur de Ninja, devient dès lors un handicap. L'aventure vous entraînera certes à travers un nombre conséquent de niveaux (une quinzaine environ incluant forêts, caveaux, monastères, îles tropicales...), mais la simplicité des décors ainsi que le manque de soins apportés à leur réalisation nuira considérablement au plaisir éprouvé. D'aucun objecteront que Tomb Raider ne se démarquait pas vraiment par la qualité de ces décors. Il contrebalançait cependant ce défaut par un intérêt de tous les instants, ce qui n'est malheureusement pas le cas de Ninja. Mais ce que l'on regrettera vraiment le plus, reste l'impossibilité qui nous est donnée de pouvoir jouer à deux. Pour un remake annoncé des meilleurs beat'em all, c'est un manque d'importance. Cette carence résume à elle seule l'impression générale laissée par Ninja ; une idée de départ intéressante mais une réalisation qui n'a manifestement pas fait l'objet de toute l'attention souhaitée. ■

*Hubert Hôjô*

## UN UNIVERS DANGEREUX



*Attention, le monde de Ninja est truffé de pièges en tout genre qui ne faciliteront pas votre progression. Ainsi, de plaques mouvantes en glissement de terrain en passant par des plates-formes remplies de pointes meurtrières, vos réflexes seront soumis à rude épreuve.*



◄ Les checks points sont indiqués par ces éventails chinois tournoyants dans les airs.







▲ Ne vous précipitez pas sur les coffres, car ceux-ci peuvent parfois être piégés.



▲ Ce monstre à tête de prédator vous regarde avec un certain appétit. Vous ne l'affronterez qu'en fin de partie.

### Avis d'Hubert

Y a t il une vie après Lara Croft serait on tenté de se dire, tant Ninja semble une pâle copie de notre illustre aventurière. Si la pauvreté des graphismes était compensé dans cette dernière par un scénario et un fun de tous les instants, il n'en est malheureusement pas de même pour Ninja. L'action manque d'intensité et l'exploration est réduite à sa plus simple expression. Reste tout de même une aventure longue et une atmosphère bien rendue. ★★★

### Avis de Yannick

Bien sûr, on pourrait reprocher beaucoup de choses à Ninja, surtout d'un point de vue technique : animations moyennes, graphismes d'une 16 bits et nombre de coups limité. En revanche, il se dégage de ce soft une atmosphère très sympathique, liée à la fascination qu'exerce toujours le Ninjitsu. Et, petit à petit, on se prend à vouloir absolument le terminer. C'est le plus important ! ★★★

### Avis de Raphaël

Certes, Ninja souffre de nombreuses petites imperfections. La palette de coups est très limitée, et la maniabilité n'est pas au rendez-vous. Pourtant, on se plonge avec plaisir dans cette ambiance orientale fantastique, où magie et arts martiaux ne font qu'un. Sans être le jeu de l'année, Ninja, un savant mélange de beat'em all et d'aventure, vous tiendra longtemps en haleine. ★★★

### Avis de Filipe

Décidément les ninjas sont à la mode en ce moment, un mois avant Tenchu, voici venir Ninja. Le dernier né de Core Design s'attaque avec réussite à un genre encore peu répandu sur PlayStation. La petite touche d'aventure dans ce jeu plutôt orientée action fait toute la différence. Le jeu recèle également des bonus particulièrement bien cachés, mais ne sautez pas sur tous les coffres, certains peuvent être piégés. ★★★

### Avis de Vincent

Malgré un scénario plutôt bien ficelé, et une magnifique introduction, Ninja déçoit. Le jeu est sombre et les graphismes dépouillés à l'extrême. Quel dommage que le coté aventure du jeu n'est été d'avantage approfondi pour palier à une linéarité des plus rigide. En définitive, on se trouve en présence d'un Beat'em all comparable à Fighting force. Ninja semble avoir été bâclé, peut être pour sortir avant le futur hit ; Tenchu. ★★

### VERDICT

★★★

| | | |
|---|---|---|
| GRAPHISME | : | 13 |
| ANIMATION | : | 14 |
| SONS | : | 14 |
| JOUABILITÉ | : | 15 |
| DURÉE DE VIE | : | 17 |

+ Prise en main rapide et intuitive
+ Variété des ennemis
+ Le nombre des pièges

− Une action qui manque de punch
− L'absence d'un mode deux joueurs
− Des niveaux fastidieux

CD CONSOLES



# ODT

## Bizarre, vous avez dit bizarre ?

Développeur **PSYGNOSIS FRANCE.**
Éditeur **PSYGNOSIS.**
Genre **ACTION/AVENTURE.**
Prix **ENVIRON 350 F.**

Prononcez " Oddity ", littéralement " Bizarreries " en anglais. Un titre particulièrement approprié pour ce jeu longtemps attendu, au confluent de plusieurs genres, transposés dans un univers pour le moins étrange. D'ailleurs l'action prend place dans une société intemporelle, victime d'une épidémie gravissime qui a déjà décimé des milliers de personnes. À bord du Nautivole sous le commandement du Capitaine Lamat et à destination de la cité Tonantzin, se trouve le remède ultime contre le fléau : la perle verte. Hélas suite à des intempéries, le vaisseau s'écrase en terre inconnue, et perd son précieux chargement. Commence alors pour vous la véritable aventure puisque, pour récupérer la perle et réparer les dégâts, vous allez devoir incarner un des quatre membres de l'équipage : le caporal Ike Hawkins, la cartographe Julia Chase, l'ingénieur Maxx Havok (sosie de Dick Rivers) et le mage Solaar (merci de ne pas l'appeler MC). Tous possèdent des capacités diverses en combat et magie, mais tous ont comme point commun de vouloir réussir pleinement leur mission. Reste que leur motivation peut apparaître quelque peu différente : l'un veut laver son honneur, l'autre est le gardien de la fameuse gemme, tandis que les derniers désirent prouver au monde qu'ils ne sont pas que des faire-valoir... Bref, malgré leur background de pacotille, pas un seul n'est au final charismatique. Aïe, le bas commence déjà à blesser... Et ce n'est que le début ! Car si le principe de jeu est séduisant et le scénario réellement intéressant, avec des quêtes à effectuer, des objets à retrouver et des personnages à



▲ **Ike se trouve devant un gros amalgame de bois et de métal. En réalité, il s'agit tout bêtement d'un interrupteur.**



### MAGIE GANTESQUE




*Une bonne quinzaine de sorts est proposé au joueur qui devra les apprendre pour pouvoir les utiliser, en se servant de sa barre de Mana. Cela va du plus classique (gain de vie, téléportation ou bouclier) au plus extravagant.*




▲ **Lorsque le capitaine vous parle avec la voix française d'Harrison Ford, on l'écoute et on obéit.**



▲ **C'est dans ces cercles lumineux qu'il faut se placer pour sauvegarder la partie.**

## BONUS À LA MAIN...

**Tout au long du jeu se trouvent à portée de vos mimines rabougries plusieurs bonus bien utiles pour vous tirer d'affaire (grenades, sorts, recharges de vie et d'armes, barquettes trois chatons...)**













**▲ Je suis censé me retrouver dans la tranchée maisj'ai les pieds dehors... Un bogue qui aurait plu à Garcimore.**

rencontrer, il en est tout autre de la réalisation. Le soft emprunte, pêle-mêle et sans vergogne, à l'écrivain Jules Verne, à Tomb Raider et aux jeux de rôle classiques. Rien, moins que ça. Si les protagonistes sont dotés d'une grande liberté d'action (tirer, sauter, courir, ramper, bastonner, grimper, marcher latéralement ou pas à pas, faire des pirouettes et des galipettes, hum... pardon et qui a dit alouettes) et s'il est possible de faire augmenter chacune de leurs compétences par l'acquisition de points d'expériences, le résultat n'en est pas moins décevant.

## Des labyrinthes qui se ressemblent tous

On a l'impression qu'ODT est un melting-pot, une espèce d'hybride de toutes les productions récentes à la mode, et qu'au lieu d'explorer brillamment un domaine précis, il ne réussit que moyennement dans chaque catégorie. En fait, le gros point noir du jeu vient de son manque de lisibilité et de visibilité : il faut sans cesse parcourir des labyrinthes qui se ressemblent tous et dans lesquels on n'y voit goutte, de même qu'il est obligatoire de revenir sur ses pas pour espérer progresser. Sans oublier un système de tir précis loin d'être optimal, une gestion des caméras parfois douteuse, et surtout un affichage des polygones qui laisse vraiment à désirer. Effectivement, ceux-ci s'enchevêtrent à tous bouts de champs. Cela est d'autant plus dommageable que les éléments positifs ne manquent pas. Les graphismes et la bande-son, avec commentaires en français, sont tout à fait corrects (exceptée la musique majoritairement insipide) et il n'est pas rare de découvrir au



**▲ Il est temps de prendre ses jambes à son cou. Cette tourelle va cracher du feu.**



**▲ Attention si le personnage prend subitement une couleur rouge, c'est qu'il est touché par une créature.**



**▲ Pour descendre l'adversaire d'un seul coup, rien de tel qu'une petite grenade.**



**▲ Pour tirer précisément, choisissez le mode de visée rapprochée. La cible est souvent cachée par la tête.**



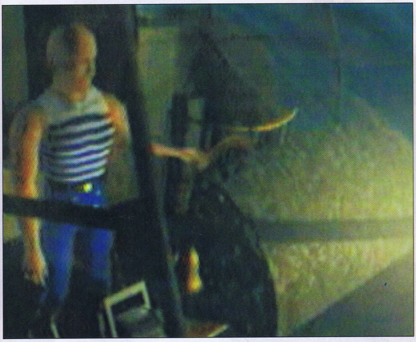
**▲ Certains passages dans l'eau, fort bien réalisée, mènent directement à d'autres niveaux.**



**▲ Veillez à ne pas vous accroupir intempestivement lorsque vous traversez un couloir inondé.**




**▲ Si jamais l'envie vous prend de shooter votre capitaine, veillez à numéroter vos abattis.**



▲ Ce monstre à tête de prédator vous regarde avec un certain appétit.

détour d'une explosion ou d'une magie invoquée de jolis effets de transparence. Certains sorts ou boss sont également spectaculaires, même si pour ces derniers, il faut s'armer de patience et de courage pour remporter la victoire. Du côté des armes disponibles, elles sont regroupées en quatre types correspondant aux quatre éléments naturels, et chacune, possède jusqu'à neuf niveaux de puissance, leurs effets sur l'ennemi variant d'un personnage à l'autre bien entendu. À propos de ces fameuses créatures rencontrées, elles sont, une bonne quarantaine, distinctes, et peuvent être faites de chair, d'os ou de métal. Quelques-unes semblent d'ailleurs dotées d'intelligence, ce qui fait, qu'elles ne vous attaqueront pas forcément dans la seconde qui suit. En pratique, vous pouvez très bien vous trouver à deux-trois centimètres d'elles, sans qu'elles ne réagissent en restant immobiles, et puis tout à coup, l'instant d'après, elles vous balancent une bonne baffe ou un coup de laser comme ça sans prévenir et ça fait mal... Alors là, si c'est pas de l'intelligence ! ODT c'est donc finalement tout cela à la fois : une mixture de bons et mauvais ingrédients, une volonté orgueilleuse de faire mieux que les autres en ne reprenant que leur substantifique moelle, bref, un jeu vidéo vraiment lourd et bancal, que l'on n'arrive pas cependant à condamner complètement du fait de son univers très attachant et de sa tentative d'en donner toujours plus au joueur. ■

*Olivier Lehmann*



▲ Pour récupérer des bonus, donnez des grands coups de pieds dans ces caisses.



▲ Chaque début de zone est matérialisé par une entrée bordée de vert. Réfléchissez bien avant d'y pénétrer.



▲ Un petit piège isolé : essayez de déclencher la série de flèches en approchant doucement puis courez...

## JULIA CROFT



*L'héroïne d'ODT possède une panoplie de mouvements que ne renierait pas une certaine Lara... Même le salto arrière et les déplacements latéraux en étant aggripé sont présents... Alors emprunt involontaire ou pillage en bonne et due forme ?*

### Avis d'Olivier

À force de vouloir mixer trop de genres, ODT ne parvient à être au final qu'un demi-échec ou une demi réussite, au choix. En réalité, on l'attendait avec impatience depuis peut-être un peu trop longtemps. Dommage car les atouts à la base étaient nombreux et l'ambiance avait de quoi séduire. Hélas, la mauvaise réalisation technique et le peu discret pillage d'idées empêchent le jeu d'exprimer son réel potentiel. ★★★

### Avis de Yannick

Les sous-Tomb Raider commencent à sérieusement m'exaspérer. Certes, ODT est un jeu bien réalisé et entraînant, mais il reste dans la norme actuelle, n'innovant jamais, se contentant de surfer sur une vague à la mode, sans se rendre compte qu'elle est déjà cinéraire. Un peu plus de créativité serait la bienvenue, merci ! ★★

### Avis de Teck

Malheureusement pour ce jeu qui mélange à la fois action, aventure et role-playing (de manière très limitée), la réalisation est particulièrement décevante. Les graphismes sont fouillis, peu fins, et recèlent d'innombrables bugs d'affichage. Quant à la maniabilité, la trop grande complexité et le manque de précision préjudicient énormément la jouabilitée. Dommage, car l'univers reproduit est vraiment séduisant. ★★

### Avis de Filipe

Si l'univers d'ODT, très inspiré de Jules Verne, peut séduire, il n'en est pas de même pour le reste du jeu. Les personnages, aux mouvements calqués sur ceux de Lara Croft dans le futur Tomb Raider III, manquent de charisme et ne sont pas d'une maniabilité exemplaire. Il est assez difficile de se retrouver dans cet univers sombre et il n'est pas rare de tomber dans le vide par inadvertance. ★★

### Avis de Gilles

Tous les ingrédients et toutes les références, de Jules Verne à Tomb Raider, sont même présents pour cautionner notre engagement. En prime, une pincée de jeu de rôle devrait nous convaincre de ce quelque chose de plus qui donne tout le plaisir de jouer. Malheureusement, on reste sur notre faim. Non pas faute à une réalisation défaillante, bien au contraire, le travail est même de qualité mais plutôt à un manque de cohésion. C'est comme une mayonnaise qui ne prend pas ou comme de tomber dans le vide par inadvertance. ★★★

### VERDICT

★★★

| | | |
|---|---|---|
| GRAPHISME | : | 15 |
| ANIMATION | : | 12 |
| SONS | : | 14 |
| JOUABILITÉ | : | 10 |
| DURÉE DE VIE | : | 16 |

- ⊕ Univers très intéressant
- ⊕ Choix des personnages
- ⊕ Magies multiples

- ⊖ Maniabilité approximative
- ⊖ Persos peu charismatiques
- ⊖ Trop de bogues d'affichage

CD CONSOLES





# Colony Wars Vengeance

**Peace Opera**

**Développeur** PSYGNOSIS LIVERPOOL.
**Éditeur** PSYGNOSIS.
**Genre** SHOOT 3D.
**Prix** ENVIRON 350F.

D'habitude, la vengeance est un plat qui se mange froid. Inutile pourtant de passer cette suite de Colony Wars au micro-ondes, le mets se révèle déjà être bouillant. Psygnosis a mis les bouchées doubles pour ce nouvel opus SF. Réalisé dans la grande tradition cinématographique hollywoodienne, le jeu aligne des ingrédients suffisamment épicés pour décupler l'intérêt : plus d'effets spéciaux sonores et visuels, plus de séquences cinématiques, plus d'armes et d'ennemis, de meilleurs graphismes détaillés, en haute résolution, et enfin de vrais personnages à qui s'identifier.

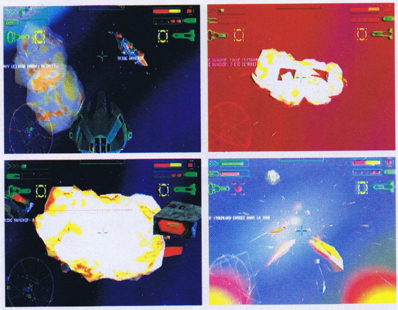
## Lutter contre l'infâme Ligue des mondes libres

Vous incarnez d'ailleurs le pilote de chasse Mertens et, sous les ordres de Kron, le commandant des rebelles, devez lutter contre l'infâme Ligue des mondes libres, ces derniers ne l'étant en réalité plus tellement. Aux côtés de vos amis Becks et Klein, vous allez enchaîner, les missions traditionnelles (destructions tous azimuts, accompagnements de cargos, défense de base) et les objectifs un peu plus pointus (dépôts de réacteurs, injection d'un virus dans des satellites, annihilations de machines au sol). Il est nécessaire de lire ou d'écouter attentivement les briefings pour tout comprendre de la situation. Non pas que Colony Wars Vengance soit trop difficile, mais à cause du grand nombre de sprites simultanément à l'écran, il arrive souvent au début de tirer sur ses collègues ou de détruire quelque chose qu'il ne fallait pas. Attention, il est tout à fait possible d'aborder le jeu directement comme un simple shoot them up, « moi vois-moi tue », mais c'est risquer de passer à côté des subtilités du scénario, « moi vois, moi réfléchis, moi tue » heureusement, pour atténuer cette impression parfois de fouillis, les programmeurs ont prévu inscriptions à l'écran et voix off en français, pour indiquer au joueur le meilleur comportement à adopter. Bien entendu, vous n'êtes pas obligé de suivre une ligne de conduite politiquement correcte. Libre à vous de fuir le combat, refusez tel ordre ou de laisser vos coéquipiers dans la mouise... peut-être est-ce d'ailleurs la clé pour découvrir



▲ Le Tribe à droite touche de plein fouet le cargo allié à gauche. Moi je surveille le milieu, c'est plus prudent !

## EXPLOSIONS MASSIVES



*Les nombreuses explosions témoignent de la richesse graphique du jeu. Plus l'engin est gros, plus sa destruction est visuellement dantesque. Parfois, il est même possible d'apercevoir des débrits flottant dans l'espace. Évidemment, chaque destruction s'accompagne de très bons effets sonores.*

### Avis de Olivier

Musiques, sons, graphismes, jouabilité, intérêt, tout contribue à rendre le joueur heu-reux ! D'autant que le meilleur de l'épisode précédent a été conservé et que tout le reste a été repensé dans un souci permanent de mieux faire : c'est beaucoup plus qu'un shoot them-up, c'est l'assurance de passer un moment fantastique, la tête dans les étoiles… Mission accomplie ! ★★★★★

### Avis de Hubert

On attendait avec une impatience la suite de Colony Wars car nous étions nombreux à craindre une suite insipide. Et bien soyez rassuré car il n'en est rien. Tout en conservant le meilleur du premier opus, Colony Wars Vengeance a été profondément retravaillé. Que ce soit par de nouvelles missions ou par le nouveau système d'évolution des vaisseaux. On trouve un plaisir de jeu sans cesse renouvelé. ★★★★★

### Avis de Yannick

Je ne suis pas un inconditionnel de ColonyWars, ni des Shoot 3D d'ailleurs, mais je dois confesser ma plus grande admiration pour ce titre. Parfaitement réalisé, bénéficiant d'une véritable ambiance de Space Opera, offrant au joueur un rythme et un suspense permanent, Colony Wars Vengeance représente ce qui se fait de mieux dans le genre. Un must incontournable ! ★★★★★

### Avis de Filipe

Colony Wars Vengeance est la suite logique de précédent volet et gagne encore en qualité graphique. Mais l'amélioration la plus sensible provient de la possibilité de « customiser » son vaisseau spatial au fur et à mesure des missions. Il faudra donc bien gérer vos crédits afin de pouvoir accéder au meilleur équipement. Si vous avez aimé le premier épisode, jetez-vous sur cette suite. ★★★★★

### Avis de Teck

Sans contestation possible, Colony Wars Vengeance est le meilleur jeu de la catégorie toutes consoles confondues. De nombreuses missions, un scénario réellement présent, et des batailles spatiales d'une rare qualité, font que ce jeu possède un intérêt exceptionnel. L'ambiance des combats est telle, que l'on se croirait dans Star Wars. Un jeu, que les fans de Space Opera, se doivent de ne rater sous aucun prétexte. ★★★★

## VERDICT

★★★★★

| | | |
|---|---|---|
| GRAPHISME | : | 17 |
| ANIMATION | : | 18 |
| SONS | : | 17 |
| JOUABILITÉ | : | 17 |
| DURÉE DE VIE | : | 17 |

- ⊕ La richesse du scénario.
- ⊕ La bande-son.
- ⊕ La qualité visuelle générale.
- ⊕ L'ambiance cinématographique.
- ⊖ Parfois fouillis.
- ⊖ Certains passages très difficiles.

**HIT**
**CD CONSOLES**

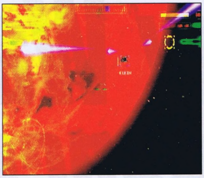
une des six fins possibles du jeu ? Le challenge est important, d'autant que, en tenant compte des sous-objectifs, le nombre des missions demeure aussi élevé que dans le premier épisode. Et la compatibilité avec la manette analogique Dual Shock est là pour renforcer les sensations de pilotage dans l'univers infini. Vous pourrez tout de même voyager, tout en vous sentant l'âme d'un Luke Skywalker, dans cinq systèmes planétaires et rencontrer plus de quatre-vingts engins spatiaux différents, y compris de monstrueux vaisseaux, dont certaines parties sont animées indépendamment.

### La musique tient une place capitale dans Colony Warw

Évidemment, les références sont bel et bien présentes : de La guerre des étoiles à Robocop en passant par Terminator. Tout



▲ Si une lueur entoure l'assaillant, c'est qu'il est enfin, sur le point de rendre l'âme.



▲ À tout moment, vous pouvez basculer du mauvais côté de la barrière en prenant pour cible vos alliés.



▲ L'ennemi, déjà touché, est frappé à nouveau par un tir allié… et vous, vous restez là ébahi.

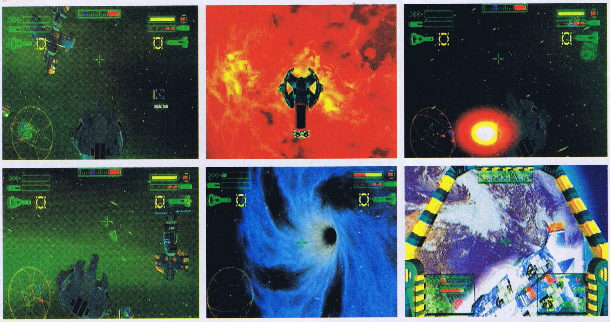
comme l'œuvre du compositeur John Williams, essentielle dans le succès de la saga Star Wars, la musique tient une place capitale dans Colony Wars Vengeance. En plus de la bande sonore symphonique originale, quelques très grands noms de la musique classique ont été mis à contribution, notamment Dvorak et surtout Beethoven. Un conseil, branchez votre PlayStation sur la chaîne hi-fi et augmentez le volume… des frissons vous traverseront l'échine. Ceux qui connaissent l'épisode précédent se retrouveront sans problème en terrain connu : mêmes menu d'options, même déroulement de jeu



et même maniabilité. Pour les autres, la prise en main et l'analyse des situations risquent d'être, à peine plus longue : d'ailleurs cela peut effrayer un néophyte car, l'écran de jeu est parfois saturé de textes et de couleurs, et souvent on ne se rappelle plus les multiples actions à enchaîner… Dommage qu'il n'y ait pas la possibilité de les récapituler en cours de partie. En résumé, le monde de Colony Wars Vengeance mérite d'être découvert.Ce n'est pas tous les jours que l'on vous propose de pénétrer et d'évoluer dans un univers cohérent créé de toutes pièces. ■

***Olivier Lehmann***

## ANGLES DE VUE



*En appuyant sur Select, vous pouvez sélectionner trois vues différentes, plus celle de l'arrière en maintenant L2 + R2 (par défaut). Ces mêmes touches utilisées séparément servent à incliner votre vaisseau sur la gauche ou la droite. Il est d'ailleurs conseillé de recourir à ce procédé quand vous foncez en vrille sur un gros croiseur, histoire d'éviter ses tirs.*

# ESPACE 3 games

## PLAYSTATION

→ **PLAYSTATION + DUAL SHOCK** + 100 F de bon d'achat **790 F**
→ **PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD** + 100 F de bon d'achat **990 F**
→ Volant + Pédalier + Montre **399 F** → Pistolet **199 F**
→ Psychopad **299 F**
* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

### JEUX USA

| | |
|---|---|
| FINAL FANTASY VII | 199,00 |

### JEUX JAP

| | |
|---|---|
| BRAVE FENCER + DEMO | 449,00 |
| **BUSHIDO BLADE 2** | **349,00** |
| FRONT MISSION 2 | 399,00 |
| GRAN TOURISMO | 199,00 |
| KING OF FIGHTER 97 | 299,00 |
| METAL GEAR SOLID | 399,00 |
| OVER BLOOD 2 | 449,00 |
| PARASITE EVE | 449,00 |
| RESIDENT EVIL 2 | 199,00 |
| STAR OCEAN 2 | 449,00 |
| TAIL CONCERTO | 199,00 |
| **TEKKEN 3** | **299,00** |

### JEUX EUROPEENS

| | |
|---|---|
| ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE | 199,00 |
| ACTUA SOCCER 2 | 199,00 |
| ALERTE ROUGE | 299,00 |
| **ALUNDRA** | **349,00** |
| APOCALYPSE | 369,00 |
| ATLANTIS | 349,00 |
| AYRTON SENNA KART 2 | 249,00 |
| **AZUR DREAMS** | **349,00** |
| BATMAN ET ROBIN | 349,00 |
| BATTLESHIP | 299,00 |
| **BIO FREAKS** | **299,00** |
| BLASTO | 299,00 |
| **BOMBERMAN** | **299,00** |
| **BREATH OF FIRE 3** | **349,00** |
| BUGGY | 299,00 |
| BUSHIDO BLADE | 349,00 |
| BUST A GROOVE | 349,00 |
| BUST A MOVE 3 | 199,00 |
| C3 RACING | 349,00 |
| CAESAR 2 | 349,00 |
| **CC : MISSION TESLA** | **299,00** |
| CENTIPEDE 2000 | 349,00 |
| CLOCK TOWER | 299,00 |
| **COLLIN MC CRAE RALLY** | **369,00** |
| COLONY WARS : VEGENCE | 349,00 |
| **CONSTRUCTOR** | **349,00** |
| COOLBOARDER 3 | 349,00 |
| COURIER CRISIS | 199,00 |
| CRASH BANDICOOT 2 | 349,00 |
| DARK OMEN (WARHAMMER 2) | 369,00 |
| **DEAD OR ALIVE** | **349,00** |
| DEATH TRAP DUNGEON | 249,00 |
| DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN | 349,00 |
| DRAGON BALL FINAL BOUT + CARTE + MANETTE | 349,00 |
| **DUKE : TIME TO KILL** | **369,00** |
| EGYPTE | 349,00 |
| FIFA 98 | 249,00 |
| FIFA 99 | 369,00 |
| **FIFA COUPE DU MONDE** | **249,00** |
| FINAL FANTASY 7 | 369,00 |
| FORMULA ONE 97 | 249,00 |
| FORMULA ONE 98 | 369,00 |
| G DARIUS | 299,00 |
| **GHOST IN THE SHELL** | **349,00** |
| **GRAN TOURISMO** | **299,00** |
| GTA LONDON | 349,00 |
| **GUY ROUX MANAGER** | **369,00** |
| **HEART OF THE DARKNESS** | **349,00** |
| HUGO | 349,00 |
| IDDWORLD : L'EXODE D'ABBE | 359,00 |
| INVASION | 349,00 |
| **ISS PRO 98** | **369,00** |
| J. MADDEN 99 | 369,00 |
| **JEREMY MC GRATH SUPER CROSS** | **349,00** |
| KKND 2 | 329,00 |
| L'INVASION VIENT DE L'ESPACE | 349,00 |
| LAPD 2100AD | 369,00 |
| **LE 5È ELEMENT** | **349,00** |
| **LUCKY LUCKE** | **349,00** |
| MAGIC THE GATHERING | 199,00 |
| MEDIEVIL | 349,00 |
| **MEN IN BLACK** | **369,00** |
| MISTER DOMINO | 299,00 |
| MONOPOLY | 299,00 |
| MORTAL KOMBAT 4 | 299,00 |
| MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY | 199,00 |
| **MOTO RACER 2** | **369,00** |
| NAGANO | 249,00 |
| NASCAR 99 | 349,00 |
| NBA 99 | 369,00 |
| NEED FOR SPEED 3 | 369,00 |
| NHL 99 | 369,00 |
| NIGHTMARE CREATURE | 299,00 |
| **NINJA** | **369,00** |
| ODD WORLD + PAD | 199,00 |
| ODT | 369,00 |
| PFA SOCCER | 369,00 |
| PITFAL 3D | 299,00 |
| POCKET FIGHTER | 299,00 |
| **POINT BLANK** | **299,00** |
| POWER BOAT RACING | 199,00 |
| **PREMIER MANAGER 98** | **349,00** |
| PSYBADEK | 349,00 |
| RAPID RACER | 299,00 |
| RAT ATTACK | 369,00 |
| **RESIDENT EVIL 2** | **369,00** |
| RISK | 299,00 |
| RIVAL SCHOOL | 349,00 |
| **RIVEN** | **349,00** |
| **ROAD RASH 3D** | **369,00** |
| ROCK N'ROLL RACING 2 | 169,00 |
| ROGUE TRIX | 349,00 |
| RUSH DOWN | 329,00 |
| SCARS | 369,00 |
| **SENTINEL RETURNS** | **249,00** |
| SMALL SOLDIER | 369,00 |
| SNOW RACERS 98 | 299,00 |
| SPYRO | 349,00 |
| STREAK | 369,00 |
| STREET FIGHTER COLLECTION | 329,00 |
| **SUPER PANG COLLECTION** | **299,00** |
| TAIL CONCERTO | 299,00 |
| TENCHU | 369,00 |
| **TEKKEN 3** | **399,00** |
| TEST DRIVE 5 | 349,00 |
| TOCA TOURING CAR 2 | 369,00 |
| TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD | 249,00 |
| TOMB RAIDER 3 | 349,00 |
| **TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE** | **249,00** |
| UNHOLYWAR | 369,00 |
| V2000 | 329,00 |
| **V-BALL** | **329,00** |
| VERSAILLES | 299,00 |
| VICTORY BOXING 2 | 349,00 |
| **WARGAMES** | **369,00** |
| WILD 9 | 349,00 |
| WILD 9 + TEE SHIRT | 349,00 |
| WILD ARMS | 299,00 |
| WLS 99 | 369,00 |
| **WORLD LEAGUE SOCCER 98** | **369,00** |
| WWF WARZONE | 329,00 |
| **XENOCRACY** | **349,00** |
| **X MEN VS STREET FIGHTER** | **349,00** |
| YANNICK NOAH TENNIS | 369,00 |
| ZERO DIVIDE 2 | 299,00 |

| | |
|---|---|
| • VOLANT ACT LABS avec cart. PSX | 790,00 |
| • 2 MANETTES SANS FILS | 299,00 |
| • PACK DE VIBRATION | 99,00 |
| • SOURIS | 149,00 |
| • ACTION REPLAY (VF) | 349,00 |
| • CABLE DE LIAISON | 99,00 |
| • MANETTE | 69,00 |
| • MANETTE ASCII | 99,00 |
| • RALLONGE MANETTE | 69,00 |
| • MEMORY CARD | 69,00 |
| • MEMORY CARD 120 BLOCS | 169,00 |
| • PRISE PERITEL RGB | 99,00 |
| • ADAPTATEUR MULTI JOUEUR | 199,00 |
| • GAME BOOSTER | 399,00 |
| • **MANETTE DUAL SHOCK** | **199,00** |

## PROMO PSX

### JEUX NEUFS JAP

| | |
|---|---|
| DRAGON BALL Z GT | 199,00 |
| FINAL FANTASY 7 | 149,00 |
| MARVEL S. HEROES | 99,00 |

### JEUX NEUFS EUROPEENS

| | |
|---|---|
| ALIEN TRILOGY | 149,00 |
| BATTLE SPORT | 99,00 |
| BREAK POINT TENNIS | 199,00 |
| BROKEN HELIX | 149,00 |
| BURNING ROAD | 149,00 |
| BUST A MOVE 2 | 149,00 |
| CASTLE VANIA | 199,00 |
| COLONY WARS | 149,00 |
| COMMAND AND CONQUER | 169,00 |
| CRASH BANDICOT | 149,00 |
| CROC | 169,00 |
| DESCENT 2 | 149,00 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 169,00 |
| DIABLO | 169,00 |
| DIE HARD TRILOGY | 169,00 |
| DISCWORLD 2 | 149,00 |
| DISRUPTOR | 129,00 |
| DOOM | 169,00 |
| DUKE NUKEN 3D | 149,00 |
| EXPLOSIVE RACING | 149,00 |
| FADE TO BLACK | 169,00 |
| FANTASTIC FOUR | 169,00 |
| FORSAKEN | 169,00 |
| G POLICE | 149,00 |
| GEX 3D | 149,00 |
| GRID RUN | 149,00 |
| GTA | 169,00 |
| HERCK'ADVENTURE | 149,00 |
| HERCULE | 149,00 |
| HI OCTANE | 99,00 |
| INDEPENDANCE DAY | 169,00 |
| IRON AND BLOOD | 99,00 |
| IRON MAN | 99,00 |
| ISS PRO | 169,00 |
| J. MADDEN 98 | 149,00 |
| JONAH LOMU RUGBY | 199,00 |
| JUDGE DREDD | 149,00 |
| JURASSIC PARK 2 | 149,00 |
| KILLING ZONE | 99,00 |
| LBA | 199,00 |
| MAGIC CARPET | 129,00 |
| MDK | 129,00 |
| MICKEY | 149,00 |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE | 199,00 |
| NASCAR 98 | 149,00 |
| NBA IN THE ZONE 2 | 169,00 |
| NBA JAM EXTREME | 99,00 |
| NBA LIVE 98 | 149,00 |
| NEED FOR SPEED 2 | 199,00 |
| NFL QUATERBACK 97 | 99,00 |
| NUCLEAR STRIKE | 149,00 |
| ODD WORLD | 149,00 |
| OLYMPIC SOCCER | 169,00 |
| ONE | 149,00 |
| OVERBOARD | 149,00 |
| PANDEMONIUM 2 | 149,00 |
| PORSHE CHALLENGE | 149,00 |
| PRO FOOT CONTEST 98 | 169,00 |
| PROJECT X2 | 129,00 |
| RASCAL | 149,00 |
| RAYMAN | 169,00 |
| RESIDENT EVIL | 169,00 |
| RESIDENT EVIL DIR.CUT | 169,00 |
| RETURN FIRE | 99,00 |
| REVOLUTION X | 99,00 |
| SHELL SHOCK | 149,00 |
| SLAM AND JAM 96 | 99,00 |
| STAR WINDER | 99,00 |
| STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE | 199,00 |
| SUPER FOOTBALL CHAMP | 99,00 |
| TEKKEN 2 | 149,00 |
| TEST DRIVE 4 | 149,00 |
| TIME CRISIS | 149,00 |
| TOBAL 1 | 149,00 |
| TOCA TOURING CAR | 169,00 |
| TOMB RAIDER | 169,00 |
| TRACK N FIELD | 169,00 |
| TUNEL B1 | 169,00 |
| V RALLY | 169,00 |
| VANDAL HEART | 169,00 |
| VIRTUA OPEN TENNIS | 99,00 |
| WARCRAFT 2 | 169,00 |
| X MEN | 149,00 |

## SATURN

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT*** **690 F**

### JEUX JAP

| | |
|---|---|
| CASTELVANIA | 299,00 |
| FATAL FURY 3 | 99,00 |
| **FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM** | **449,00** |
| LUNAR 2 | 399,00 |
| MARVEL SUPER HEROES VS SF | 469,00 |
| RADIAN SILVER | 349,0 |
| SAMOURAI 3 + RAM | 199,00 |
| SHINING FORCE 3 SCE 3 | 399,00 |
| STREET FIGHTER COLLECTION | 399,00 |

### JEUX EUROPEENS

| | |
|---|---|
| ATLANTIS | 369,00 |
| **BURNING RANGERS** | **369,00** |
| **DEEP FEAR** | **369,00** |
| DISCWORLD II | 149,00 |
| **HOUSE OF DEATH + GUN** | **369,00** |
| JOHN MADDEN 98 | 199,00 |
| JURASSIC PARK : LOST WORLD | 199,00 |
| **PANZER DRAGON SAGA** | **369,00** |
| **RIVEN** | **369,00** |
| RESIDENT EVIL | 299,00 |
| SEGA TOURING CAR | 299,00 |
| **SHINNING FORCE 3** | **369,00** |
| WORLD LEAGUE SOCCER | 369,00 |
| WORLD WIDE SOCCER 98 | 369,00 |
| WORLD WIDE SOCCER 97 | 169,00 |

**Jeu neuf SATURN PROMO à 99 F au choix**

- AMOK
- ANDRETTI RACING
- BATMAN FOR EVER
- BATTLE STATION
- BLACK DOWN
- BLACK FIRE
- BUST A MOVE 2
- CROC
- CRUSADER NO REMORSE
- **DARK STALKER**
- DEFCON 5
- DOOM
- DRAGON HEART
- EARTHWORM JIM 2
- FIFA 96
- FIFA 98
- FIGHTING VIPERS
- FORMULA KART
- FRANCK THOMAS BIG HURT
- FRANKENSTEIN
- GEN WAR
- GRID RUN
- HEXEN
- HI OCTANE
- IRON MAN
- J. MADDEN
- JACK IS BACK
- LA HORDE
- MAGIC CARPET
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- NASCAR 98
- NBA JAM EXTREME
- NBA JAM TE
- **NBA LIVE 97**
- NBA LIVE 98
- NEED FOR SPEED
- NIGHT WARRIOR
- NHL 97
- NHL POWERPLAY
- **PGA TOUR GOLF 97**
- REVOLUTION X
- SCORCHER
- SHELL SHOCK
- SHOCK WAVE
- SKELETON WARRIOR
- SLAM AND JAM
- **SOVIET STRIKE**
- SPACE HULK 2
- STREET FIGHTER ALFA
- TEMPESTS 2000
- TILT
- VIRTUA FIGHTER
- WESTLEMANIA

| | |
|---|---|
| • GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 | 249 F |
| • PAD ANALOGIQUE | 199 F |
| • ADAPTATEUR 6 JOUEURS | 259 F |
| • ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS | 149 F |
| SI VOUS ACHETEZ UN JEU | 99 F |
| • MEMORY CARD 8 MEG | 199 F |

## DREAMCAST

| | |
|---|---|
| **CONSOLE** | **TEL** |
| SONIC ADVENTURE | TEL |
| VIRTUA FIGHTER 3 | TEL |
| SEGA RALLY 2 | TEL |

## NINTENDO 64

**NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat*** **790 F**
**NINTENDO 64 EUR + I.S.S 64** **990 F**

| | |
|---|---|
| **1080 SNOW BOARDING** | **369,00** |
| AERO GAUGE | 299,00 |
| AIR BOARDER 64 | 399,00 |
| ALL STAR BASEBALL 99 | 399,00 |
| **BANJO KAZOOIE** | **369,00** |
| **BIOFREAKS** | **469,00** |
| BLAST CORPS | 299,00 |
| BOMBERMAN | 399,00 |
| BOMBERMAN HEROE | 399,00 |
| **BUST A MOVE 2** | **349,00** |
| CHOPPER ATTACK | 449,00 |
| COUNTRY CLUB GOLF | 449,00 |
| DIDDY KONG RACING | 369,00 |
| DUKE NUKEM 64 | 299,00 |
| EXTREME G | 199,00 |
| EXTREME G 2 | 399,00 |
| F1 POLE POSITION | 299,00 |
| **F1 WORLD GP** | **369,00** |
| FIFA 98 | 299,00 |
| **FIFA COUPE DU MONDE** | **399,00** |
| FORSAKEN | 499,00 |
| F ZEROX | 369,00 |
| **GASP** | **499,00** |
| GEX 2 | 469,00 |
| GLOVER | 399,00 |
| GOEMON MYSTICAL NINJA | 499,00 |
| GOLDEN EYE 007 | 399,00 |
| **GT 64** | **469,00** |
| HEXEN | 199,00 |
| HOLY MAGIC | 499,00 |
| IGGYS REKING BALLS | 399,00 |
| **ISS 98** | **399,00** |
| ISS 64 | 349,00 |
| J MADDEN 99 | 449,00 |
| LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS | 399,00 |
| **MISSION IMPOSSIBLE** | **399,00** |
| **MORTAL KOMBAT 4** | **449,00** |
| NAGANO | 399,00 |
| NASCAR 99 | 449,00 |
| NBA 99 | 449,00 |
| NBA PRO 98 | 399,00 |
| **NFL QBC 99** | **399,00** |
| NHL 99 | 449,00 |
| OFF ROAD CHALLENGE | 399,00 |
| QUAKE | 199,00 |
| RAMPAGE | 199,00 |
| SILICON VALLEY | 399,00 |
| SMASH COURT TENNIS | 399,00 |
| SPACE CIRCUS | 449,00 |
| STARSHOT | 399,00 |
| SUPER MARIO 64 | 369,00 |
| SUPER MARIO KART 64 | 369,00 |
| TETRISPHERE | 399,00 |
| TOP GEAR OVERDRIVE | 399,00 |
| TUROK | 199,00 |
| TUROK 2 | 399,00 |
| V RALLY 99 | 399,00 |
| WAVE RACE 64 | 399,00 |
| WETRIX | 399,00 |
| **WWF WARZONE** | **399,00** |
| YOSHIES STORY | 399,00 |
| ZELDA | 429,00 |

| | |
|---|---|
| FORCE PACK VIBREUR | 99 F |
| VOLANT + PEDALIER | 399 F |
| RALLONGE MANETTE | 69 F |
| MANETTE | 199 F |
| MEMORY CARD | 69 F |
| MEMORY CARD 4X | 129 F |
| ACTION REPLAY | 399 F |
| SHOCK WAVE | 299 F |
| GAME BOOSTER | 399 F |

## PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi :10h-19h

## PROVINCE

### LILLE

2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

### DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

### VANNES

30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

**VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23**
**ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX**

**BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22**

| CONSOLES ET JEUX | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR) | |
| TOTAL A PAYER | |

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .................................................. Prénom : ..................................................
N° client : ...........................................
Adresse : ..................................................
..................................................
Code Postal : .................... Ville : ..................................................
Age : ................ Téléphone : ........................... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ 3 DO ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° I__I__I__I__I I__I__I__I__I I__I__I__I__I I__I__I__I__I
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ............./................ Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

CD CONSOLE 11/98

# Starshot : Panique au Space Circus

**Tourisme interstellaire**

**Développeur** OCEAN.
**Éditeur** OCEAN.
**Genre** PLATE-FORME.
**Prix** ENVIRON 430 F.

Au début, il y eut le cirque Zavatta et Bouglione, Tex Avery, Starwars et ses univers fantastiques, enfin Mars Attacks et ses aliens désopilants. Tous ces monuments de notre tendre jeunesse sont réunis dans un même jeu : Starshot. C'est la panique au Space Circus, ce qui n'empêchera pas l'humour et l'ironie d'être du voyage. Starshot, le jongleur du Space Circus, est envoyé par son patron dans l'espoir de mettre un terme à la concurrence déloyale du Virtua Circus. Celui-ci détruit les raretés de l'univers afin d'en avoir l'exclusivité. Sept planètes à explorer, partagées en deux sous-niveaux, parfois ponctués par des scènes particulières. Le jeu est en 3D temps réel, classique de la N64, avec une conséquente liberté de déplacement, mais la linéarité n'est pas vraiment exclue ; puisqu'un certain nombre de tâches sont à accomplir chronologiquement, et certains chemins envisageables sur la carte, sont impraticables si l'on tient à sa peau. Starshot est accompagné de deux " droïds ", une fusée vous permettant occasionnellement de voler, un autre, peu combatif, facilitera vos relations publiques dans ce monde de toons. Votre farfadet se déplace uniquement avec le stick analogique (les non initiés repasseront...) et les sauts font preuve d'une certaine inertie malvenue du fait de la sensibilité du



▲ Ici, cent millions de touristes viennent faire bronzette, sans se douter des nombreux bonus qui se trouvent sur les hauteurs...



▲ Tutte la familia : vos compagnons, moralement avec vous.




▲ Pour bien comprendre, des dialogues explicites, dignes d'Audiard.



▲ Souvenirs, souvenirs... Dans le musée dédié à la ferraille, vous trouverez même le fameux Faucon Millenium de La guerre des étoiles.



▲ La terre, après le passage des poulpes sidéraux.



▲ Meilleur homme d'affaires que votre patron, Von Ravel du Virtua Circus.



▲ Un bar, pas très ambiance... Un peu de musique, peut-être ?



▲ Ici, le guide du routard ne vous servira pas, même pas la boussole.

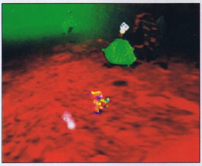


▲ La foire à l'armement serait-elle, l'origine du héros ? !

stick. Attendez-vous donc à des chutes à la quinzième plate-forme, presque au sommet de la montagne à gravir. Votre arme principale sera les étoiles que vous aurez collectées. Vous pourrez aussi diriger vos tirs, atout parfois nécessaire pour atteindre certains ennemis. Votre progression nécessitera la recherche de nombreux bonus, si difficiles d'accès. Les graphismes pourront d'emblée rebuter les plus âgés, le design « cartoonesque », n'ayant pas toujours plu dans les jeux vidéo.

## Une brochure pour voyages interstellaires

Des personnages sont amusants, d'autres confus et insignifiants. Starshot provoquera des mimiques de toutes sortes de la part des autochtones, peu habitués au tourisme. À propos de l'animation, elle est plutôt soignée, particulièrement celle concernant les éléments de décors, comme l'eau, les voies lactées, les volcans... Les bruitages liés à ces éléments ont bénéficié des mêmes soins. Ce jeu ne risque pourtant pas de devenir une brochure pour voyages interstellaires : la gestion de la caméra est, pour le moins, particulière. C'est en effet le joueur qui doit, la plupart du temps, rectifier l'angle de vue. Est-ce le revers de la 3D temps réel ? Les changements de plan automatiques ne suffisent pas, parfois, pour appréhender correctement un obstacle. Jouer et rectifier en même temps la caméra, s'avère vite pénible.



▲ L'Amazone version Disneyland, méfiez-vous tout de même.

## L'univers du Space Circus est vicieux

Ce sentiment est également de mise, après une écoute prolongée des musiques exotiques, provocant un rictus nerveux et la reprise en chœur des couplets chez les uns, la coupure du son chez les autres. Les pouëts et bidoups produits par Starshot ne sauraient faciliter l'approche auditive du jeu. Les néophytes comme les vétérans pourront émettre des réserves. Ces petits défauts, conjugués, altèrent le plaisir de jeu. Certains joueurs devraient être sensibles à Starshot : ceux qui ne répondent plus aux appels de détresse des princesses, les sauveurs du monde blasés. L'univers du Space Circus est vicieux, avide de pouvoir et d'argent, désenchanté. Les dialogues caustiques, récompensent le joueur pour qui la partie n'aura pas été de la tarte à la crème. Quant à la difficulté, une armée de toons vous garantit une durée de vie conséquente. ■

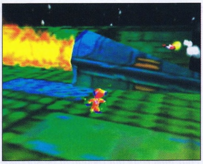
*Julien Taïb*

## BOZO CHEZ LES ALIENS





*Sept planètes, une faune cosmique, moult robots... Malgré cela, Starshot n'est pas un pur produit de la science-fiction, ses créateurs y ont multiplié les références à notre réalité : une projection cinématographique vue par des poulpes.*



▲ Le Virtua Circus, une ambiance peu propice au rire.

### Avis de Julien

J'émets des réserves quant à l'incursion du toon dans le jeu vidéo. L'animation et la maniabilité m'ont laissé circonspect, mais le scénario, et surtout les dialogues, a relancé mon intérêt pour le jeu. Mais les clowneries du Space Circus ne suffiront peut-être pas, face aux autres titres comparables, le genre plate-forme étant privilégié sur la N64. Si l'on s'attarde sur le plaisir du jeu et de l'action, Starshot est susceptible de déplaire. ★★★

### Avis de Yannick

Le point fort de Space Circus reste l'originalité de son histoire et des différents mondes étranges qu'il développe avec une volonté de cohérence non négligeable. Hélas, le jeu contient tous les défauts inhérents à la N64 : flou, difficile à manier et laborieux au niveau de la gestion des angles de vue. Au final, Starshot est un jeu de plates-formes sympa, mais vite rébarbatif en raison d'une réalisation, pas vraiment abouti ! ★★★

### Avis de Filipe

On ne peut s'empêcher de comparer Starshot à Banjo-Kazooie. Mais même si le scénario du jeu d'Infogrames est bien plus original que celui du hit de Rare, on ne peut pas en dire autant de la réalisation. Les textures sont bien moins travaillées et le panel de mouvements de notre dompteur d'étoiles s'avère bien faible. Starshot a tout de même en sa faveur une longue durée de vie et l'humour omniprésent. ★★★

### Avis de Daniel

Je dois dire que l'effet de flou associé aux millions de couleurs du jeu a eu plutôt tendance à me donner mal à la tête. Quant à la maniabilité, impossible de diriger le missile en vol, ce qui est regrettable. Si vraiment on s'acharne, on peut être séduit par la longue durée de vie du jeu, due au grand nombre de niveaux. Peut-être... ★

### Avis de Hubert

Space Circus fait partie de, ces nombreux jeux de plates-formes qui ont fleuri, sur la N64 depuis quelque temps. À croire que cette console ne sait plus faire ça. Comme dans tous les jeux de ce genre, on se trouve confronter aux poncifs de la catégorie : univers long et original, les textures sont de grandes qualités et maniabilité très au point. Space Circus n'est certes pas le jeu de l'année, mais il saura plaire par son côté fun et par la longueur de l'aventure proposée. ★★★

### VERDICT

★★★

| | | |
|---|---|---|
| GRAPHISME | : | 13 |
| ANIMATION | : | 11 |
| SONS | : | 13 |
| JOUABILITÉ | : | 12 |
| DURÉE DE VIE | : | 14 |

- ⊕ La liberté de mouvement.
- ⊕ De l'humour décalé.
- ⊕ Long et varié.
- ⊖ Médiocrité des angles de vue.
- ⊖ Jouabilité discutable.
- ⊖ Certains toons trop coriaces.

CD CONSOLES

# Bust a Groove

## Move ton body !




▲ Lorsque Hiro rencontre son clone, il redouble d'effort pour sortir toute sa panoplie de pas de danse.




▲ Il faudra toujours que vous surveilliez votre jauge de puissance en bas de l'écran !




▲ Pinky la cartomancienne vous tire les tarots et vous prédit un avenir... Noir !

**Développeur** ENIX.
**Éditeur** SONY.
**Genre** ACTION/MUSICAL.
**Prix** ENVIRON 350 F.

L'approche du mois de décembre veut dire généralement deux choses. Pour les uns, c'est l'annonce de la fête de Noël, et pour les autres la fin des douces journées ensoleillées. Pour tous ceux qui redoutent de succomber aux misères des frimas et de se geler les marrons, il n'y a qu'une solution : Bust a Groove ! Les blasés des univers bitmaps et autres mondes de pixels, auront certainement mal lu le titre, et penseront avoir affaire une fois de plus aux petits dragons de Komani. Loin de la puérilité de la saga des Bust a Move, le titre d'Enix va vous réchauffer les semelles de vos gros godillots. Bust a Groove est le premier karaoké dansant à voir le jour sur console 32 bits. Notons au passage, que c'est sur la console de Sony que l'innovation se fait ; laissant la concurrence loin derrière. On se souvient de Parrapa the Rapper, et des soirées endiablées autour du paddle en poussant des « yo men » après avoir réussi des enchaînements de rap. Bust a Groove va plus loin que le titre de Sony, en élargissant l'exploration des univers musicaux. Au total, ce sont dix personnages qui vont s'affronter dans des joutes dédiées à la gloire de la muse bondissante : j'ai nommé : la danse. Chacun des participants de ce tournoi rythmique possède son style et sa musique de prédilection. Hiro par exemple, est resté sous les influences du disco des années 70. Plus fort que John



▲ Gas-o a fait un détour par le coiffeur. Le résultat est à la hauteur.




▲ En exécutant plusieurs pas, votre jauge de puissance augmente.




▲Si vous vous laissez distraire, il en profitera pour vous humilier !

## J'AIME PAS DANSER !










*Lorsque votre adversaire commence à enchaîner des pas de danse plus complexes les uns que les autres, il est temps de lui sortir votre arme secrète. Il faudra que vous réussissiez au minimum deux mouvements à la suite pour pouvoir vous servir du bouton ▲.*




▲ À ce stade de l'affrontement, les enchaînements deviennent de plus en plus complexes.

Travolta dans *La fièvre du samedi soir*, il exécutera les mouvements les plus ringards de cette tendance qui prônait le mauvais goût avant tout. Fort heureusement, des danseurs comme Heat le maître du feu ou Shorty la suceuse de bonbons, nous ramèneront à des rythmes plus contemporains. À l'instar de *Parrapa the Rapper*, vous devrez appuyer sur les bonnes touches, au bon moment, et sans jamais vous laisser submerger par le tempo. Le mode d'exercice se révélera être la première étape avant de vous lancer dans un affrontement, dans lequel vous pourriez mourir de honte. Pour ceux qui n'ont pas encore saisi le concept, ce titre n'est pas un jeu de baston où il faudrait rouer de coup son adversaire.

### Réfréiner ses élans ondulatoires

Le seul moyen de le battre étant d'enchaîner le plus de combinaisons possibles jusqu'au combo ultime qui vous fera virevolter dans une lumière bleutée remplit d'étoiles. Pourtant, et cela par deux fois par match, vous aurez la possibilité de faire éclater votre colère. Pour cela, il faudra, évidement, avoir réussi un certain nombre de pas pour finalement appuyer sur la touche triangle. C'est à ce moment, que votre adversaire se verra alors contraint de réfréner ses élans ondulatoires, trop perturbé par ce qu'il lui arrive. Gas-o le mutant vous enfermera dans une cuve au liquide douteux, Kelly vous rendra fou d'amour pour sa sculpturale personne et Heat vous fera rôtir comme un poulet. Les mouvements des différents danseurs sont tout simplement incroyables, et l'on ne se lasse pas de les voir évoluer avec autant de réalisme. Les décors sont soignés et cadrent à la perfection avec le caractère de chacun. Un titre à voir ! ■

***Jidé Hernandez***




▲ La caméra est mobile ! Faites le tour des danseurs pour apprécier leurs techniques !

#### Avis de Jidé

Bust A Groove est un titre surprenant ! Au prime abord, on peut le bouder, mais dès que l'on est plongé dans ses différents univers musicaux, on ne peut plus s'en passer. Malheureusement la difficulté de la prise en main nuit à en faire un hit incontournable. Trop rapide dans ses rythmes, il s'adresse aux mutants dotés de plus de dix doigts. À deux, on prend un réel plaisir à exécuter les chorégraphies les plus osées. ★★★

#### Avis de Thomas

La PlayStation nous avAIT déjà affligé avec le titre Parapa the Rapper, voilà qu'elle recommence avec Bust a Groove ! Loin d'être désagréable, le titre de Sony peut être générateur de franche rigolade...au début. Très vite, on se perd dans une succession de rythmes plus difficiles à saisir les uns que les autres. La prise en main relève de la science-fiction au fil des tableaux. À moins que ça ne vienne de moi ? ★★

#### Avis de Yannick

Bust a Groove est un titre qu'il ne faut juger que sur son intérêt et sa maniabilité. Or force est de constater que l'on se prend tres vite au jeu et aux rythmiques qu'il distille. Toujours est-il que Bust a Groove n'est pas un jeu à mettre entre toutes les mains, tant la rapidité des mélodies n'est pas adaptée à la pauvre jouabilité du jeu. Comme Jidé, je pense qu'il faut être un mutant pour apprécier toutes ses possibilités. ★★★

#### Avis de Filipe

Si le principe de Parappa The Rapper vous avait séduit mais pas ses graphismes, vous serez comblé par Bust-A-Groove. D'une réalisation honnête, le jeu introduit des personnages attachants. Adepte des Techno-Parades ou de la fièvre du samedi soir, chacun y trouvera son compte. Vous vous surprendrez même à battre du pied au rythme envoûtant des différentes mélodies. ★★★

#### Avis de Teck

Bust a Groove fait parti de ces jeux qui ne paient pas de mine mais qui se révèlent être des jeux à l'intérêt énorme. Tout comme Parapa the Rapper qui sortait des sentiers battus, le principe, simple mais efficace, de Bust a Groove s'avère être très accrocheur. La seule interrogation est bien la durée de vie d'un tel jeu qui peut, à longue, se révéler lassant. Cela dit, c'est tout de même un jeu à découvrir. ★★★

### VERDICT

★★★

| | | |
|---|---|---|
| GRAPHISME | : | 13 |
| ANIMATION | : | 15 |
| SONS | : | 15 |
| JOUABILITÉ | : | 13 |
| DURÉE DE VIE | : | 11 |

- ⊕ Les 10 personnages
- ⊕ Les animations
- ⊕ Les musiques
- ⊕ Le jeu à deux
- ⊖ La prise en main
- ⊖ La durée de vie

CD CONSOLES

# Extreme-G 2

## Hells Angels

**Développeur** PROBE.
**Éditeur** ACCLAIM.
**Genre** COURSE FUTURISTE.
**Prix** ENVIRON 499 F.

Délaissant pour quelque temps les plombiers moustachus, les ours emplumés et les clowns simiens conducteurs de karting, la Nintendo 64 sombre à corps perdu dans une jungle urbaine futuriste vouée toute entière à la déesse de la vitesse. Wipeout 64, F-Zero X et Scars sont autant de références et de points de comparaisons possibles à Extreme-G 2, et une concurrence aussi sévère entre ces titres pourrait bien semer la déroute chez les amateurs de ce type de jeux désireux de faire le choix le plus judicieux. Ayant honteusement pris le meilleur de chacun des jeux cités ci-dessus, Acclaim propose un jeu beau et rapide où la lascivité que pourrait engendrer la course disparaît un peu derrière la dimension extrêmement belliqueuse de ce titre. L'aspect combatif de ce soft en représente en effet le principal atout. À mi-chemin, entre un shoot avec son mode arène, Vigilante 8 ou Scars dans la gestion des armes et Wipeout de par le mélange de course et de combat, Extrême-G 2 divertit dès les premières minutes de jeu, la progression est rapide, mais le chal-



▲ Si vous avez toujours rêvé de conduire un TGV fou sur une ligne de métro, X-G 2 est fait pour vous !



▲ Les ambiances nocturnes et orageuses sont directement inspirées de Wipeout 2, dans la version aboutie.




▲ La clé de la victoire tient souvent dans une utilisation judicieuse du Turbo boost, les aficionados de Wipeout savent de quoi je veux parler.




▲ Comme pour son prédécesseur, les perspectives sont ici tellement impressionnantes que l'on a malheureusement du mal à anticiper le tracé du circuit.



▲ Les détracteurs les plus férus de la N64 ne pourront être qu'admiratifs devant les effets de lumières affichés.



▲ Une fois qu'une arme a été utilisée, elle s'éjecte automatiquement du véhicule à la manière de Vigilante 8.

## ARMES FATALES



*Le panel des armes proposées est un des plus vastes jamais vu dans ce type de jeu. En plus des traditionnelles roquettes à têtes chercheuses, missiles et autres mines sournoises, X-G 2 propose des faisceaux latéraux particulièrement pratiques ainsi que des lasers destructeurs.*

lenge n'est peut-être pas à la hauteur. La maniabilité ne pose pas vraiment de problèmes, et elle se fait vite oublier, ce qui permet de se concentrer sur les petites cibles mouvantes que représentent vos chers concurrents, mais elle ne permet pas non plus une précision idéale, ce qui est gênant à vive allure. Un mode, quatre joueurs est annoncé, ne vous y trompez pas, vous ne jouerez que deux à la fois en mode championnat. Certes nous sommes un peu trompés sur la marchandise, mais on y gagne en visibilité, un mode en split à quatre aurait sûrement conduit à une catastrophe et la machine aurait eu du mal à le gérer. Pour ce qui est de l'aspect course, on retrouve un peu le défaut de fabrique du premier opus de la série : si la vitesse de l'animation est impressionnante, elle ne fournit en rien un intérêt au jeu et on



▲ Le rétroviseur en bas de l'écran demande un petit temps d'adaptation, mais il s'avère très pratique.



▲ Il faudra avoir le cœur bien accroché pour parcourir les circuits les plus fous à grande vitesse.

est vite débordé. La gestion de la caméra semble en revanche avoir subi le petit lifting qui s'imposait dans la première version. L'effet de flou insupportable a lui aussi été renvoyé aux oubliettes.

### On se lasse toujours aussi vite

Au rang des bonnes nouvelles notons également la variété des circuits : dix circuits en tout qui se déclinent chacun en trois pistes différentes, ce à quoi il faut ajouter les circuits du mode arène qui reprennent le vieux système de Bawl à la manière de Destruction Derby, ce qui fait près de trente-cinq circuits en tout. Si Extreme-G 2 affiche quelques nouveautés et de notables améliorations par rapport à sa version précédente, le jeu en vaut à peine la chandelle, car on se lasse toujours aussi vite. Espérons qu'il soit à la hauteur de ses ancêtres. ■

*Jean-François Descoubes*



▲ Ces disques verts représentent les armes qu'il ne faut surtout pas éviter.



▲ Les armes collectées se posent sur votre engin pendant la course.



▲ Les graphismes sont ornés de couleurs mirobolantes.

### Avis de Jean-François

**Avec plus de trente-cinq circuits et seize personnages (sans les cachés), un mode d'affichage en moyenne résolution et un effet de vitesse impressionnant, on a failli croire au miracle. Malheureusement, il ne s'agit que d'un mirage, et les circuits sont dépouillés, la maniabilité passable et l'ennui me gagnent très vite. Au risque de paraître réactionnaire, je reste toujours un vieil accro de Wipeout en attente de lendemains meilleurs. ★★★**

### Avis de Filipe

**La multitude de nouveaux circuits, véhicules et autres options ne gommera pas les défauts du premier épisode qui résidaient essentiellement sur une prise assez délicate. Cela s'explique également par le fait que l'on ne peut s'empêcher de le comparer à WipeOut sur PlayStation, qui est une référence en la matière. Avec un peu de chance, on aura peut-être droit à un troisième épisode qui tienne mieux la route. ★★★**

### Avis de Yannick

**Je dois avouer que je ne partage pas vraiment l'avis de Jeff. Certes, Extreme G2 possède une maniabilité douteuse, mais la qualité des graphismes est vraiment excellente et le jeu n'est pas du tout dénué de fun. L'amateur de simulation de course ne trouvera sans doute pas son bonheur, mais celui qui veut s'éclater rapidement entre amis aura de quoi assouvir son impatience. ★★★**

### Avis de Hubert :

**Le premier opus de la série ne m'avait pas convaincu, je dois l'avouer. À la fois trop rapide pour être vraiment jouable, il ne compensait pas ce défaut par un fun délirant. Ce second épisode ne répond toujours pas à mes attentes. Seuls de nouveaux circuits et personnages ont été ajoutés. Le principe du jeu n'a malheureusement pas été revu. La déception est donc de mise. ★★★**

### Avis de Vincent

**Les suites de jeux dépassent souvent les originaux, ce n'est malheureusement pas le cas pour la deuxième version d'Extreme G. A la fois trop rapide, et peu maniable, il ne corrige en rien les défauts du premier. On se cogne sans arrêt contre les cotés de la piste sans rien pouvoir y faire. Et ce n'est pas le mode multijoueur relève le niveau. A éviter donc dans votre liste au Père Noël. ★★**

## VERDICT

★★★

| | | |
|---|---|---|
| GRAPHISME | : | 16 |
| ANIMATION | : | 14 |
| SONS | : | 16 |
| JOUABILITÉ | : | 13 |
| DURÉE DE VIE | : | 14 |

+ Les effets de lumière.
+ 35 Circuits !.
+ Le mode arène.

- La lisibilité des circuits.
- Lassant.
- Manque d'identité.

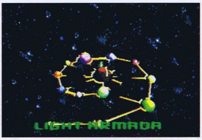
**CD CONSOLES**

# Wild 9

## Wildworm Jim



▲ Un des petits plus de ce jeu, les checkpoints vous permettent de ne pas repartir au début du niveau.




▲ Les ambiances nocturnes et orageuses sont inspirées de Wipeout 2, dans une version plus aboutie.



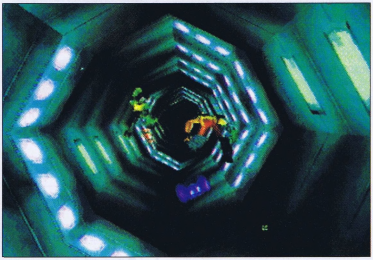
▲ Mais non, je ne suis pas sadique pour un sou. Allez plus vite, plus vite !

**Développeur** SHINY.
**Éditeur** INTERPLAY.
**Genre** PLATES FORMES.
**Prix** ENVIRON 350 F.

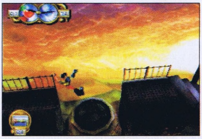
Wild 9 aura demandé trois ans de développement à l'équipe de Shiny Entertainment, une société fondée par Dave Perry le créateur Earthworm Jim et de MDK. Le jeu met en scène Wex, un personnage original qui est membre des neufs terriblesd'où le titre du soft. Ces neuf jeunes gens se sont donnés pour tâche de sauver l'espèce Humaine qui est menacée par le démoniaque Karn.

### Armé de votre laser façon SOS Fantômes

Jusque là, rien de bien nouveau sous le paddle sauf que Dave Perry pousse encore plus loin le concept d'un nouveau genre de jeu vidéo dont il est l'instigateur : le Earthworm Jim-Like. On retrouve en effet un jeu basé sur des environnements et des personnages en 3D, avec des déplacements gérés sur deux dimensions. Pour vous donner une idée plus précise, on dirait un Pandemonium dont la jouabilité aurait été amélioré.
Armé de votre laser façon SOS Fantômes, Wex explore treize planètes. Il progresse de niveau en niveau en passant par des checkpoints qui se trouvent aux endroits stratégiques, et qui permettent de reprendre la partie de ces endroits en cas de chute fatale. La première similitude avec Earthworm Jim se situe dans les niveaux à parcourir. En effet, mis à part le jeu de plates-formes classique, de temps en temps, un niveau différent se propose à vous. Ces niveaux sont de deux types : chute libre, où la survie dépend de votre capacité à éviter les obstacles ou course-poursuite à moto, où il vous faut éliminer un boss à coups de missiles récoltés en chemin.



▲ Ce niveau est bien étrange, vous tombez dans le vide. La survie ne dépend que de votre habileté à éviter les obstacles.



▲ Une fois remise en état de marche, cette soufflerie vous propulsera.

### Cette arme est une curiosité

Le second rapprochement avec le ver de terre réside dans l'utilisation du laser de Wex. Cette arme, qui sert en effet également de balancier, est une véritable curiosité. En maintenant le bouton tir, on peut grâce à elle soulever et emporter di-



▲ En vous plaçant sur cet interrupteur, un hélicoptère vous apportera des missiles.



▲ Je ne croise pas les effluves et j'envoie ce robot se fracasser directement sur le sol.



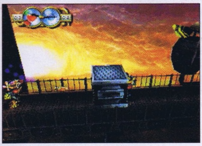
▲ A l'instar d'Earthworm Jim, balancez-vous pour atteindre des lieux en hauteurs.



▲ Un monstre de plus dans un mécanisme. Il ne fera pas ça tous les jours.



▲ Ces fabriques de monstres vous fourniront de la matière première pour enrayer un piège et faciliter votre progression.



▲ Vos ennemis vous lancent des missiles, cachez-vous donc derrière des caisses.

vers objets (caisses, batteries,...), qui vous aideront à résoudre les énigmes et débloquer le passage. Le petit bémol du jeu réside au niveau des différents univers du jeu qui sont tous assez similaires et procurent une certaine monotonie. En revanche, les énigmes sont assez simple à résoudre et permettront à tous les joueurs de progresser sans difficulté. Il suffit en effet de glisser trois monstres dans un piège pour que ceux-ci détruisent le mécanisme. Les purs et durs de la plate-forme considéreront qu'effectuer cette manipulation cinq fois, par niveau, est plutôt rébarbatif. Pour le reste, on se contente de tirer sur tous les gêneurs et on massacre tout ce qui se présente.

## Wild 9 n'est pas le jeu de l'année

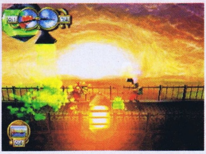
Après les trente premières minutes de jeu, on se lasse un peu de les balader au bout de son laser. Interrogé à ce propos, Dave Perry a déclaré que cette production n'était pas plus violente que les précédentes, et que la violence restait cartoonesque. Une fois maîtrisées les deux ou trois techniques de progression (résolution des énigmes et répétition des mêmes mouvements) le jeu se finit assez rapidement. Wild 9 n'est pas le le jeu de l'année, mais il séduira les fans de jeux de plate-forme en 2D, notamment par sa jouabilité et son côté « violent ». ■

*Vincent Gallopain*

## ARME DESTRUCTIBLE









*Vos ennemis vont passer un sale quart d'heure. En effet, ils ne font pas le poids face à votre superbe arme destructrice, capable de les soulever. Une fois le méchant, vilain, pas beau, en l'air, il vous suffit tout simplement de le laisser tomber sauvagement dans un piège. Vous pouvez aussi, et de manière beaucoup plus classique, le faire rebondire quatre fois par terre.*



### Avis de Jidé

Wild 9 est un titre qui s'adresse au plus jeunes. Clone de Earthworm Jim, Wild 9 n'innove pas dans son contenu, et ne véhicule pas l'humour de son illustre prédécesseur. Si les animations sont drôles, elles n'arrivent pas à faire oublier la pauvreté colorée qui règne. Ce titre pourrait faire partie de votre logithèque si vous ne connaissiez pas les aventures du petit asticot sur 16 bits. ★★

### Avis de Filipe

J'attendais depuis longtemps ce jeu que l'on annonçait comme novateur et je me retrouve finalement devant une version détournée de Earthworm Jim. Ceci ne veut pas forcément dire que le jeu soit mauvais, loin de là. En effet, l'arme de Wex est originale même si elle auvait pu être mieux exploitée. Malheureusement la durée de vie de Wild 9 est bien trop courte, le jeu étant trop facile malgré ses treize niveaux. ★★★

### Avis de Yannick

Wild 9 représente parfaitement le système David Perry, à savoir, une logique marketing si sûre d'elle-même qu'elle sacrifie le fun sur l'autel de codes pré-établis. David Perry est persuadé de tenir la formule magique. Mais Wild 9, aussi bien réalisé soit-il, prouve qu'un schéma en apparence parfait ne donne pas forcément un jeu intéressant. A bon entendeur... ★★

### Avis de Hubert :

Je trouve Wild 9 plutôt sympathique. Il ressemble certes beaucoup à Earthworm Jim. Mais est-ce un réel handicap, tant ce dernier avait su innover et apporter un fun qu'on ne retrouve qu'avec parcimonie de nos jours. L'action est alerte et on a pas le temps de s'ennuyer tout au long des treize niveaux du jeu. La difficulté aurait pu être mieux étudié, il faut bien l'admettre, mais Wild 9 reste tout de même un jeu intéressant qui saura plaire aux jeunes joueurs. ★★★

### Avis de Vincent

Moi qui suis un peu en froid avec l'univers des plates-formes en 3D, ce n'est pas ce titre qui va me faire changer d'avis. Les graphismes sont très moyens et la 2D/3D d'une autre époque. Quant aux similitudes avec Earthworm Jim, avec le troisième épisode qui pointe le bout de son nez, cela relève plus du manque d'inspiration que d'une innovation révolutionnaire, ou alors c'est ce qu'on appelle exploiter le bon filon... Un jeu à laisser passer. ★★★

### VERDICT

★★★

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 10 |
| ANIMATION | 14 |
| SONS | 13 |
| JOUABILITÉ | 15 |
| DURÉE DE VIE | 09 |

+ Des animations réussies
+ Le coté gore
+ La jouabilité parfaite

− Des graphismes pauvres
− Une durée de vie ridicule
− Copie d'un jeu existant

CD CONSOLES

## Madden NFL 99

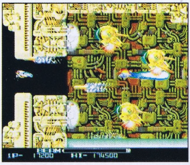
***Machine*** PlayStation
***Développeur*** EA Sports
***Éditeur*** Electronic Arts
***Genre*** Football américain
***Prix*** Environ 350 F



Fidèle au poste, John Madden commente son sport favori, le football américain. Si les graphismes sont en deçà de ce que l'on peut espérer d'une PlayStation, la jouabilité reste le point fort du jeu. Les adversaires ont des réactions rapides, ce qui rend le jeu beaucoup plus réaliste. Pas question de se balader sur le terrain, les plaquages arrivent vite ! Les fans apprécieront surtout les nombreuses options du menu principal et les diverses stratégies disponibles en début de partie. Ce jeu est « réservé » aux amateurs de football américain. ★★★

## R-Types

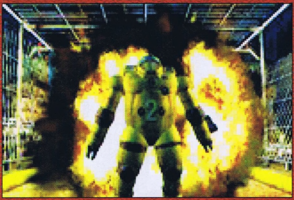
***Machine*** PlayStation
***Développeur*** Irem
***Éditeur*** Virgin Interactive
***Genre*** Shoot
***Prix*** Environ 350 F



Depuis ces derniers mois, les shoot'em up reviennent en force. On a donc, droit au retour du vétéran R-type et de sa suite R-type 2, agrémenté de quelques options supplémentaires: réglage de l'écran, vibration... La Force (module offensif d'usage variable) reste une des plus grandes inventions de ce type de jeu. Il ne faudrait cependant pas que les éditeurs se reposent sur leurs lauriers : R-type c'est du tout bon, mais sur une PlayStation, on est en droit d'exiger du Einhänder. On aimerait que les développeurs d'Irem refassent parler d'eux avec des produits beaucoup plus actuels... ★★★

## Deep Fear

***Machine*** Saturn, ***Développeur*** Sega, ***Éditeur*** Sega, ***Genre*** Action/Aventure, ***Prix*** Environ 350 F.



Déjà testé en import dans le numéro de septembre, Deep Fear nous arrive entièrement, traduit en anglais. L'élocution des personnages est très claire et l'on s'imprègne d'autant mieux du scénario qui n'a rien à envier à un épisode de X-files. L'action est régulièrement ponctuée de scènes cinématiques et la possibilité d'examiner tous les objets d'une pièce rend le jeu encore plus prenant. Si les premières heures sont assez difficiles, il est ensuite assez difficile de décrocher. Bénéficiant d'une longue durée de vie et d'une bonne jouabilité, Deep fear vous tiendra en haleine, en attendant Le Resident Evil. ★★★★

## Breath of Fire

***Machine*** PlayStation, ***Développeur*** Capcom, ***Éditeur*** Capcom, ***Genre*** RPG, ***Prix*** Environ 350 F.




Avec une durée de vie gigantesque, un grand nombre de sorts et un très bon scénario, BOF 3, s'annonce comme le RPG qui nous fera patienter jusqu'à Noël (en attendant, vous savez quoi ?). La réalisation des personnages en 2D leur permet une grande variété d'expressions et les musiques rappellent l'ambiance de Chrono trigger. Les quêtes habituelles sont entrecoupées de séquences d'arcade (pêcher des poissons, par exemple), voire de simulations à la Sim City (le champ des fées). Malgré quelques fautes de frappe, on appréciera la justesse de la traduction des dialogues en anglais. C'est véritablement du très bon RPG. ★★★★★





## Waialae Country

***Machine*** Nintendo 64
***Développeur*** Nintendo
***Éditeur*** Nintendo
***Genre*** Golf
***Prix*** Environ 350 F



Devant l'avalanche de jeux moyens sur N64, on est ravi de trouver Waialae Country Club. Ce n'est pas le jeu du siècle, mais il est très bien réalisé. Les fans de golf apprécieront les nombreuses options du jeu et l'ergonomie générale. Du choix du club, au point de frappe sur la balle, en passant aussi par la position des pieds et l'ampleur du swing, tout respire la convivialité. Bien entendu, on peut jouer à quatre et c'est alors que le jeu prend toute sa dimension. À noter que Waialae est épargné par l'effet de flou que l'on retrouve si souvent sur les jeux de cette console. Du tout bon. ★★★

## V2000

***Machine*** PlayStation
***Développeur*** Frontier Developpment
***Éditeur*** Grolier interactive
***Genre*** Shoot/Aventure
***Prix*** Environ 350 F



Aux commandes d'un aéroglisseur futuriste, ultime machine de destruction, vous devez sauver la Terre d'une invasion d'insectes géants et pas vraiment très sympas. Pour accomplir votre mission, vous aurez à visiter chaque continent de notre belle planète, tout en veillant à garder, bien entendu, suffisamment de carburant. Doté d'une animation réaliste, gérant notamment l'inertie du véhicule, V 2000 souffre avant tout, d'une pauvre jouabilité et malheureusement, d'un intérêt assez limité. On aurait souhaité que le jeu profite vraiment des capacités de la PlayStation. ★★★



Bigben
INTERACTIVE
ACT·LABS
VOLANT RS ACT.LABS
Haute technologie RS Engine
MAITRISEZ L' ART DU PILOTAGE.
La nouvelle technologie RS ENGINE permet la compatibilité du volant sur les différents supports de consoles existants: Playstation, Nintendo 64, et PC.
*Boutons HYPER programmables.
*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.
*Prise de volant rembourrée.
*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1. Micro switch.
Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.
*Modes de commande analogique et numérique.
1 CARTOUCHE FOURNIE.
PORT DU CASQUE PRESQUE OBLIGATOIRE !!!
PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO
BIGBEN S.A. Rue de la voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex FRANCE - Fax 03 20 87 57 99

## Zero Divide 2

**Machine** PlayStation
**Développeur** Zoom
**Éditeur** Zoom
**Genre** Combat 3D
**Prix** Environ 350 F




Une vingtaine de décors, une douzaine de personnages, des musiques très " Jazz-fusion " excellentes et des graphismes honnêtes, Zero Divide 2 promettait, vraiment, beaucoup. Malheureusement, le joueur moyen est devenu très exigeant avec les jeux de combats. Alors tant pis pour les prises originales et les nombreuses options du jeu, l'animation trop lente aura eu raison de notre indulgence. Trop lent pour les combos, trop lent pour rivaliser avec des Tekken, des SoulBlade, des Street Fighters. Dommage, mais vraiment trop lent, trop lent, trop lent... ★★

## Blasto

**Machine** PlayStation
**Développeur** Sony
**Éditeur** Sony
**Genre** Plate-forme
**Prix** Environ 350 F



Votre mission, si vous l'acceptez, mais ça vous connaissez la chanson, consistera à évoluer dans un décor presque vide, à dégommer un ennemi toutes les demi-heures et peut-être réussirez-vous enfin, à " sauver les filles ". Si le design de Blasto est clairement inspiré d' Earthworm Jim, on aurait bien aimé qu'il en soit de même de la jouabilité ! Machiste comme pas deux, lent et ennuyeux, Blasto ne bénéficie seulement que d'une bonne cinématique d'introduction et de traductions de très bonnes qualités en cinq langues. Et je ne parle même pas des temps de chargements...

## Test Drive 5

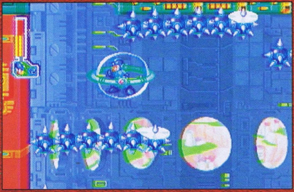
**Machine** PlayStation, **Développeur** Accolade, **Éditeur** Electronic Arts, **Genre** Course automobile, **Prix** Environ 350 F.




Fini l'austérité des premiers Test Drive, où la vitesse tenait plus de l'imagination du joueur que des capacités de la machine. Aujourd'hui, Test Drive 5 se rapproche plus de jeux comme Gran Turismo ou Speed Limit. Et l'impression de vitesse est enfin là ! Courses poursuites avec les forces de l'ordre, rallye à deux, choix de la voiture, de la boîte de vitesse, du split horizontal ou vertical de l'écran et des vues internes ou externes, tout contribue au bien-être du joueur et à une prise en main immédiate. L'option " simulation " ne dépaysera pas les puristes. Le meilleur des Tests Drive. Un jeu a consommer sans modération. ★★★

## Megaman 8

**Machine** PlayStation, **Développeur** Capcom, **Éditeur** Capcom, **Genre** Plate-forme, **Prix** Environ 350 F.



Ca y est, Megaman débarque sur 32 bits ! Pour fêter les dix ans de Megaman, Capcom a fait sobre : pas de 3D, pas d'effets lumineux de haute folie... Non, un Megaman pur et dur, comme au bon vieux temps, avec ce que cela implique de jouabilité et de plaisir. Les graphismes sont bien sûr plus jolis et l'on découvre avec joie des dizaines d'ennemis à l'écran. La difficulté bien dosée et les nombreuses options de transformation promettent une grande durée de vie. On appréciera une VRAIE introduction, style DBZ et la traduction (voix comprises) en Anglais. Du bon temps en perspective. ★★★





## Rush Down

**Machine** PlayStation
**Développeur** Virtual Studio
**Éditeur** Canal+ Multimedia
**Genre** Sports extrêmes
**Prix** Environ 350 F




Rush Down vous propose de dévaler en VTT, kayak ou snowboard les paysages montagneux des cinq continents. L'ergonomie des menus et des options, est très inspirée de Wipeout. Il est possible de personnaliser son joueur. L'animation est effectivement, très rapide mais c'est aux dépens des graphismes, trop fouillis pour le jeu à deux. Enfin, si l'on néglige les quelques effets de clipping qui permettent de passer à travers les rochers en VTT sans se faire mal, et la maniabilité un peu originale, on appréciera les reliefs des pistes et la véritable impression de vitesse de ce jeu. Du tout bon. ★★★

## Legend

**Machine** PlayStation
**Développeur** Toka
**Éditeur** Funsoft
**Genre** Beat'em all
**Prix** Environ 350 F




Legend promettait de remettre au goût du jour, un genre de jeu dont beaucoup d'entre nous se souviennent avec nostalgie : le beat'em all. Vous vous souvenez ? Malheureusement, le jeu déçoit. L'animation est certes fluide et les couleurs fortes agréables, mais les personnages sont mal modélisés, les coups peu nombreux et l'espace de jeu est vraiment trop restreint. La gestion approximative de tous les combats, nuit à la convivialité et l'on regrette très vite le temps des bonnes parties de Double Dragon. Même le mode deux joueurs ne peut pas sauver ce titre sur lequel nous portions tant d'espoir. Dommage.

## Destrega (PS)

Lorsque l'on évoque Koei, peu de grands titres nous viennent à l'esprit. Mais cela va changer avec l'arrivée de Destrega. Avec ce titre, l'éditeur n'hésite pas à bousculer les habitudes d'un genre traditionnel, celui du beat'em up. Préparez-vous à des combats spéctaculaires.




## Metal Gear Solid (PS)



La sortie de la version américaine est l'occasion pour nous de faire le bilan de celui qui est déjà considéré au Japon comme Le jeu de l'année. Après avoir parcouru les complexes militaires de long en large, avoir brisé des nuques et épuisé plus d'un millier de munitions de toutes sortes, que reste-t-il véritablement de Metal Gear Solid ?

## Bio Hazard Dual Shock (PS)

Certains parleront d'opération marketing, alors que d'autres y verront une évolution obligée et nécessaire de l'un des meilleurs titres de Capcom. Qu'en est-il réellement des nouvelles versions Dual Shock de Bio Hazard 1 et 2. Sont-elles indispensables ou vaut-il mieux conserver ses économies pour d'autres titres à venir ?



## INDEX DES JEUX


### PlayStation

Bio Hazard Dual Shock Ver. .......... p.134
Bio Hazard 2 Dual Shock Ver. .......... p.134
Metal Gear Solid .......... p.132
Dolphin's Dream .......... p.138
C : The Contra Adventure .......... p.138
Megaman Legends .......... p.140
Capcom Generation 1 .......... p.140
Capcom Generation 2 .......... p.140
Captain Commando .......... p.140
Destrega .......... p.130
Parasite Eve .......... p.138
Kartia - The Word of Fate .......... p.140

### Saturn

Sorvice .......... p.138
Slayers Royal 2 .......... p.138
Shining Force III - Episode 3 .......... p.138
Capcom Generation 1 .......... p.140
Capcom Generation 2 .......... p.140

### Nintendo 64

Nascar 99 .......... p.140


## SORTIES IMPORT

**Novembre**

| | | |
|---|---|---|
| 1 on 1 | PS | Japon |
| A Bug's Life | PS | USA |
| Advan Racing | PS | Japon |
| Air Boardin' USA | N64 | USA |
| Army Men 3D | PS | USA |
| Bomberman Fantasy Race | PS | USA |
| Brave Fencer Musashi | PS | USA |
| Brigandine | PS | USA |
| Bushido Blade 2 | PS | USA |
| Capcom Generation 4 | PS/Sat. | Japon |
| Crash Bandicoot Warped | PS | USA |
| Derby Stallion | Sat. | Japon |
| Earthworm Jim 3D | N64. | USA |
| Enigma | PS | USA |
| Godzilla Generations | DC | Japon |
| Guilty Gear | PS | USA |
| July | DC | Japon |
| Legend of Zelda | N64 | USA |
| Micro Machines 64 | N64 | USA |
| Millenium Fire | Sat. | Japon |
| Ogre Battle 3 | N64 | Japon |
| PenPen Triathlon | DC | Japon |
| R-Type Delta | PS | Japon |
| Rally Cross 2 | PS | USA |
| Sega Rally 2 | DC | Japon |
| Star Wars: Rogue Squadron | N64 | USA |
| Superman | PS/N64 | USA |
| Turok II: Seeds of Evil | N64 | USA |
| Twisted Metal 3 | PS | USA |
| Virtua Fighter 3tb | DC | Japon |
| WipeOut 64 | N64 | USA |

**Décembre**

| | | |
|---|---|---|
| AirBoardin'USA | N64 | USA |
| Blue Stinger | DC | Japon |
| Capcom Generation 5 | PS/Sat. | Japon |
| Chameleon Twist 2 | N64 | USA |
| Chocobo Dungeon 2 | PS | Japon |
| Ehrgeiz | PS | Japon |
| Geist Force | DC | Japon |
| Lunar: Complete | PS | USA |
| Nightmare Creatures 64 | N64 | USA |
| R4 : Ridge Racer Type 4 | PS | Japon |
| Seven Cross | DC | Japon |
| Sonic Adventure | DC | Japon |
| South Park 64 | N64 | USA |
| Star Ixiom | PS | Japon |
| Star Wars: Rogue Squadron | N64 | USA |
| Street Fighter Zero 3 | PS | Japon |
| Suikoden II | PS | Japon |
| Tales of Phantasia | PS | Japon |
| Vigilante 8 | N64 | USA |
| WinBack | N64 | Japon |

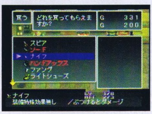
# The J-Files - en japonais dans le jeu

**Heureux qui comme les jeunes joueurs Japonais peuvent faire un bon voyage dans le monde merveilleux des jeux de rôles. Car si le marché japonais se renouvelle constamment en la matière, il n'en est rien pour nous autres européens. Ainsi, Final Fantasy VII, malgré ces énormes qualités, cachent difficilement le désert affectif qui nous étreint. Face à cette pénurie, le recours à l'import, avec toutes les difficultés induites, devient donc indispensable.**


Le sort de feu est un classique des RPG japonais, c'est le premier élément du sous menu.


Les sorts de soin se retrouvent sous le terme anglais *cure*. N'hésitez pas à en faire bon usage.


Contrairement à la série des FF, le bandana dans Arc the Lad II ne possède pas de pouvoirs magiques.


C'est dans les magasins que vous trouverez les armes et armures, nécessaires à la bonne réussite.

## Les pouvoirs magiques

Rares sont les jeux de rôle japonais qui n'ont pas pour cadre un environnement médiéval fantastique et comme la série des Final Fantasy le montre, la magie est donc un des aspects fondamentaux rencontrés dans les jeux de rôle à la japonaise. Vos personnages se partageront la plupart du temps entre combattants et magiciens. Ces derniers seront dotés de pouvoirs magiques offensifs, défensifs et curatifs qui ne pourront être utilisés qu'au travers de nombreux menus à tiroir.

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ *Élement de l'eau* | 水 | 鋼鉄 | *Élement du fer* ■ |
| ■ *Élement du ciel* | 空 | 魔 | *Diable* ■ |
| ■ *Élement du feu* | 火 | 化け物 | *Monstre* ■ |
| ■ *Élement de la terre* | 地 | 神 | *Dieu* ■ |
| ■ *Élement du sol* | 土 | 魔法 | *Magie* ■ |

## Les armes et les armures

À l'image des jeux de rôle apparentés Donjon et Dragon, vos personnages pourront donc acheter et découvrir un nombre très conséquent d'objets susceptibles d'augmenter leur puissance. Ce sera d'ailleurs l'un de vos objectifs principaux. En effet, vous vous trouverez souvent face à des ennemis dont la force vous paraîtra, *a priori* insurmontable. La raison en sera probablement que vous n'avez pas atteint le niveau requis (vous devrez alors continuer à amasser de l'expérience) ou que vous n'avez pas équipé vos héros avec les objets susceptibles de les défaire. Au début de votre aventure, il vous faudra acheter la plupart de votre équipement.

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ *Hallebarde* | 鑓矛 | 斧 | *Hache* ■ |
| ■ *Arc* | 弓 | 短刀 | *Couteau* ■ |
| ■ *Flèche* | 矢 | 兜 | *Heaume* ■ |
| ■ *Épée* | 剣 | 鎧 | *Armure* ■ |
| ■ *Baton* | 棒 | 盾 | *Bouclier* ■ |

***CETTE RUBRIQUE EST LA VÔTRE***

**Si vous butez sur un mot ou une expression, dont vous aimeriez connaître le sens, n'hésitez pas à nous l'envoyer. Nous ferons de notre mieux pour vous répondre. Dans les prochains numéros, nous ferons également des gros plans sur certains jeux. Alors si vous souhaitez avoir un dossier sur un jeu en particulier, faites le nous savoir.**

## Les dialogues

C'est certainement l'élément le plus problématique lorsqu'il s'agit d'aborder l'épineux sujet des jeux de rôle en langue japonaise. Nous voilà donc, dans l'obligation de résoudre l'impossible équation de la quadrature du cercle. Comment en effet parvenir à déterminer les actions qu'il faut accomplir sans avoir aucune idée du scénario. C'est, il faut bien l'avouer, la difficile gymnastique qui nous est imposée à l'acquisition de chaque nouveau jeu. Lorsqu'on se rappelle de l'intrigue quelque nébuleuse de Final Fantasy VII, en français qui plus est, l'optimisme n'est pas de mise. Pourtant, en analysant avec minutie la plupart des scénarios à notre disposition, on remarque que l'originalité n'est pas la principale de leur qualité. Certains thèmes sont récurant et l'intrigue suit souvent une progression assez linéaire. La connaissance de certaines phrases peut donc s'avérer utile.

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ *Expression du silence* | 。。。 | どうして？ | *Pourquoi* ■ |
| ■ *Houuuua, super* | すごい！ | ＿＿誘拐それいる | *X a été kidnappé* ■ |
| ■ *C'est cool* | 格好 | ＿＿いらない | *Je n'ai pas besoin de X* ■ |
| ■ *Mignon* | 可愛い！ | お前おすっと捜しいた。 | *Je te cherchais* ■ |
| ■ *Excusez-moi* | すみません | 俺に任せて | *Laisse-le moi* ■ |
| ■ *Au revoir* | さよなら | 問題ない | *Pas de problème* ■ |
| ■ *Idiot* | 馬鹿！ | この力が | *Le pouvoir est à X* ■ |

## Les lieux et les fonctions

Dans les jeux de rôle japonais la découpe géographique revêt souvent une importance primordiale. Vous débuterez en effet le plus souvent dans votre village natal où vous apprendrez qu'en un lieu précis se déroulent des événements susceptibles de combler votre soif d'aventure. Une fois vous être rendu là-bas, vous glanerez d'autres informations qui vous mèneront dans de nouveaux emplacements de la carte. C'est en discutant avec les habitants des villes ou villages visités que vous vous pourrez déterminer la prochaine destination de votre périple. La liste qui suit vous présente donc les lieux les plus usitées dans ce type de jeu.

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ *Paradis* | 天国 | 星 | *Étoile* ■ |
| ■ *L'enfer* | 地獄 | 星雲 | *Nébuleuse* ■ |
| ■ *Village* | 町 | 海 | *Mer* ■ |
| ■ *Ville* | 市 | 湖 | *Lac* ■ |
| ■ *Province* | 県 | 川 | *Rivière* ■ |
| ■ *Pays* | 国 | 王国 | *Royaume* ■ |
| ■ *Monde* | 世界 | 帝国 | *Empire* ■ |




Le ton employé dans ce genre de soft est souvent familier. Les expressions peuvent être variées.




Si une phrase se répète comme ici, cela signifie que le comptoir qui vous fait face est fermé.



Les longues périodes de silence annoncent souvent une tempête intérieure à venir.




Le personnage vous propose un challenge de taille. Vous devrez faire preuve de courage.




Arc the lad 2 se déroule dans un cadre urbain où les villes et les aéroports seront fort nombreux.




Rappelez-vous des derniers caractères de l'expression suivante puisque vous les retrouverez souvent.

### LE MOIS PROCHAIN

Vous l'aurez sans doute remarquez, nous sommes loin d'avoir épuiser le sujet des jeux de rôle en japonais. Et il est probable que nous n'en viendrons jamais à bout. C'est pourquoi le mois prochain, nous repartirons une nouvelle fois sur les chemins tortueux de la thématique RPG. Nous vous présenterons ainsi toujours plus d'expressions typiques de la langue de Mishima ainsi qu'un nouveau contingent d'armes, armures et pouvoirs magiques.

# Destrega



- **Genre de jeu :** Beat'em up
- **Autres formats :** Non

- **Développeur :** Omega Force
- **Éditeur :** Koei
- **Dialogue de jeu :** Japonais
- **Langage texte :** Japonais

- **Disponibilité :** Immédiate
- **Prix :** 499F

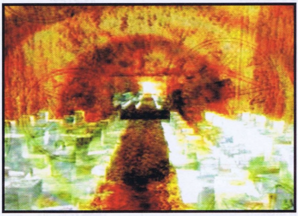
- **Nb de joueurs :** 2
- **Nb de CD-Roms :** 1
- **Nb de persos :** 12
- **Continues :** Oui
- **Sauvegarde :** 1 block
- **Paddle :** Dual Shock et Analogique

**Depuis la sortie d'Enigma, Koei nous surprend par la qualité de ses productions. Autrefois cantonné dans le domaine très restreint des wargames à la sauce orientale, Koei semble depuis, avoir accompli un virage à 180°. Voilà désormais qu'elle s'attaque à un genre dont le moins que l'on puisse dire est qu'il ne lui était pas familier. Cependant, Destrega pourrait bien surprendre…**

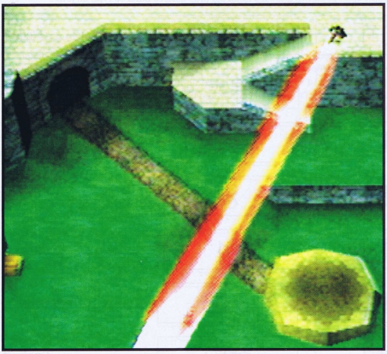
Il y a mille ans de cela, Soja un homme dont la puissance n'avait d'égal que celle des dieux fit présent aux hommes de la magie. À l'image de Prométhée faisant don du feu à la espèce humaine, Soja ne se doutait pas du mal qu'il venait de libérer. En effet, loin d'en faire un usage pacifique et vertueux, comme il l'aurait souhaité, ceux-ci s'en servirent pour assouvir leurs plus vils instincts. Des guerres interminables éclatèrent réduisant la planète en une terre de désolation. C'est dans ce contexte de crise que débute votre histoire, celle de Grad, un jeune homme prêt à tout pour faire cesser cette folie sans nom.

## Destrega se démarque des beat'em up

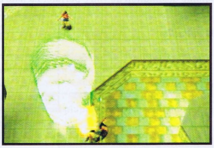
Le scénario de Destrega ne brille pas par son originalité, c'est certain, mais il permet tout de même d'introduire habilement le point principal de divergence qui existe entre ce jeu et le reste des softs de combats. Car si vous vous attendez à un énième clone de Tekken ou de Street Fighter, vous ne pourrez qu'être déçu. En effet, Destrega se démarque des principaux beat'em up à succès, car il ne propose pas de véritables combats de corps à corps. Ceux-ci existent cependant, mais ils ne constituent pas l'intérêt principal du jeu. Les traditionnels coups de pied et de poing sont ici remplacés par des pouvoirs magiques dont la puissance varie en intensité et en portée suivant le bouton que vous utiliserez. Ainsi en appuyant sur le bouton ■, vous lancerez une attaque rapide mais de faible puissance alors qu'en utilisant le ▲, l'attaque prendra plus de temps à s'effectuer mais fera plus de dommage. Enfin, le bouton ●, vous permettra d'accomplir une attaque à plus grand rayon d'action. Les autres boutons (✖, R1 et L1) vous serviront à sauter, courir et vous protégez. Vous pourrez bien sûr en com-



■ Le mode story s'ouvre sur de magnifiques scènes cinématiques



■ Les décors ont été remarquablement travaillés et ils possèdent une certaine profondeur.



■ En appuyant sur vos boutons d'attaque, vous déclencherez l'attaque ultime.



■ Grad est le héros du jeu. Son village vient d'être détruit.

### Avis de Hubert

Malgré un manque certain d'expérience dans le domaine, Koei fait pourtant preuve avec Destrega d'un savoir-faire impressionnant. À la fois immédiatement abordable du fait d'une jouabilité très intuitive, il génère également des combats d'une grande intensité. L'originalité de son style de combat le démarque de plus du reste de la production actuelle. Il n'est pas certain malheureusement que les puristes du genre apprécient ce dernier point. ♥♥♥♥

### Avis de Filipe

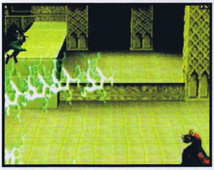
Voici un jeu qu'il est original ! Les combats font irrémédiablement penser à ceux de Dragon Ball Z (Ne rigolez pas j'adore cette série !). La caméra n'est jamais perturbée par les mouvements des personnages et passe sans anicroches du gros plan au plan large. Si les débutants s'en sortaient facilement en balançant sans cesse des boules d'énergie, les vrais professionnels n'auraient de cesse d'améliorer leurs techniques. ♥♥♥♥

### Avis de Karim

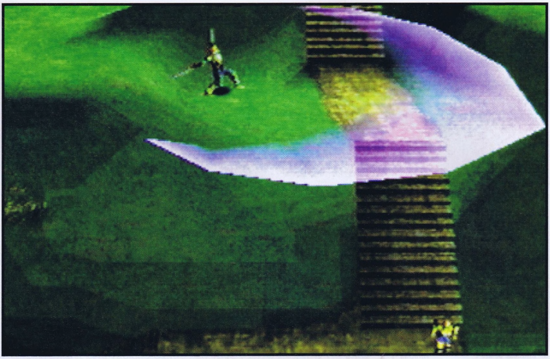
Koei ne nous avait pas habitué à cela. Avec Destrega, la société nippone nous livre ici un jeu plein de surprises. La réalisation est propre et accompagnée d'effets de lumière de toute beauté. Ce soft peut laisser paraître un manque de technique au premier abord mais il s'avère que le rythme des combats demande une haute dextérité paddle en main. Un bon jeu qui se démarque des autres en ces temps de Tekkenmania. ♥♥♥♥



■ Utilisez le moindre recoin du décor pour vous protéger.



■ Pour éviter ce type d'attaque le mieux est de tenter de sauter par-dessus.



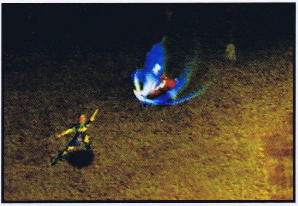
■ La vitesse de déplacement des personnages varie en fonction de leurs tailles et poids. Les personnages féminins sont ainsi particulièrement rapides.

binant plusieurs de ceux-ci déclencher quelques techniques spéciales. Celles-ci seront de deux ordres. Elles pourront être, à la fois, défensives ou offensives. Pour les premières, vous pourrez détourner du poing les attaques de vos adversaires ou bien créer autour de vous un puissant bouclier protecteur. Pour les secondes, vous déverserez un déluge de feu et de flammes sur votre adversaire inattentif. Vous l'aurez compris, les déplacements prennent beaucoup d'importance et l'aire de combat a été conçue en conséquence. Ceux-ci possèdent au contraire beaucoup de relief et sont le cadre idéal pour des combats où les belligérants ne cessent de se tourner autour. Comme tout jeu de combat qui se respecte, Destrega offre un nombre conséquent d'options. Vous pourrez ainsi combattre en mode 1P, Vs, battle, story, time attack et endurance ce qui rallonge d'autant la durée de vie de ce jeu. Destrega se présente quand même comme une très bonne surprise. ■

*Hubert Hôjô*



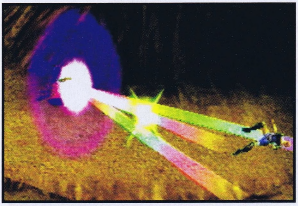

■ Le mode training vous permettra de découvrir l'intégralité de vos techniques spéciales.



■ Faites apparaître ce bouclier et vous pourrez éviter une partie des dommages.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Originalité** | : ★★★★☆ | **Réalisation** | : ★★★★★ |
| **Jouabilité** | : ★★★★★ | **Durée de vie** | : ★★★★☆ |

**DIX-HUIT SUR VINGT**



■ La barre bleue clignotante indique que votre puissance magique est au maximum.



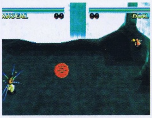


**HOMMAGE À LA PLAYSTATION**

En lieu et place des traditionnels coups de pied et coups de poing, Destrega propose trois pouvoirs magiques accessibles par l'intermédiaire des boutons ▲, ■ et ● de votre paddle. Ceux-ci sont bien rendus et possèdent des puissances qui diffèrent les unes des autres. L'un des personnages du jeu Anzeal présente la caractéristique amusante d'avoir des attaques à l'image des boutons qu'elle emploie. Un jeu pédagogique en quelque sorte.









# Metal Gear Solid




- **Genre de jeu :** Action/Espionnage
- **Autres formats :** Non

- **Développeur :** KCE Japan
- **Éditeur :** Konami
- **Dialogue de jeu :** Anglais
- **Langage texte :** Anglais

- **Disponibilité :** immédiate
- **Prix :** Environ 390 F

- **Nb de joueurs :** 1
- **Nb de CD-Roms :** 2
- **Nb de niveaux :** -
- **Continues :** Oui
- **Sauvegarde :** 1 Block
- **Paddle :** Comptabible Dual Shock

**La sortie américaine de Metal Gear solid est l'occasion pour nous de revenir sur ce superbe titre de Konami. Après l'avoir parcouru plusieurs fois de fond en comble, que reste-t-il de notre enthousiasme de la première heure ? Nous en profitons également pour vous offrir de nouvelles images, rien que pour le plaisir des yeux.**

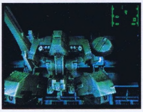
L'entrepôt que vous allez devoir « visiter » est truffés de gardes, de caméras thermiques ou équipées de mitrailleuses, de mines invisibles à l'œil nu, de pièces empoisonnées et j'en passe. Bref cela ne va pas être une partie de plaisir d'autant que vous ne pourrez accéder aux différents endroits qu'à l'aide de "pass-card" (entendez des clés sous forme de cartes) qui vous seront fournies par les multiples protagonistes (alliés ou ennemis) qui croiseront votre chemin tout au long de cette aventure. Grâce à ces différentes cartes d'accès, le jeu peut se découper en sept niveaux contenants chacun un ou plusieurs boss et non des moindres puisqu'un tank, un hélicoptère de combat et Metal Gear Rex seront là pour vous barrer la route. On notera d'ailleurs qu'à l'instar des shoot'em up des techniques parfois subtiles sont à utiliser pour venir à bout des ennemis.

## Les détails seront vos préoccupations

Outre l'aspect action de ce jeu, vous aurez des énigmes à résoudre et là encore Konami a fait très fort. Tout d'abord, toutes les pièces dans lesquelles vous allez pénétrer tiennent du casse-tête : comment ne pas se faire repérer par les gardes, éviter les caméras et les mines, et surtout observer les moindres détails seront vos principales préoccupations. Mais ensuite il s'agira de progresser dans cette usine à embûches. Des murs qui sonnent creux, des fréquences radios à trouver pour obtenir l'aide de quelqu'un, font partie des énigmes les plus faciles




■ En utilisant le bouton s, vous pourrez regarder à travers les yeux de Mantis.







■ Vous avez trois minutes pour vous débarrasser de Liquid.




■ Ce monoculaire semble décidé, à régler ses comptes.




■ Un cri de désespoir et une aura destructrice sont là pour signaler la fin imminente du combat.




■ Les loups n'ont pas l'intention de prendre soin de vous. Leur rapidité est un fait, votre Famas un autre. (1). Vous rencontrez une seconde fois le chef du DARPA mais en tant que compagnon de cellule... mort ! (2).

du jeu et pourtant quelle originalité ! Bref, il ne s'agit pas là de vous dévoiler tous les secrets (le matériel de haute technologie, des armes à ne plus savoir qu'en faire dont un missile qu'il est possible de téléguider etc...) Cette aventure qui relègue Goldeneye et ses compères au titre de vulgaire doom-like. Tout au long de ce soft, on ne peut être qu'émerveillé devant tant de soucis du détail. Les mouvements des personnages, les diverses réactions qu'ils peuvent avoir sont d'un réalisme à en



■ Les soldats ne paraissent décidément pas de taille face à Cyber Ninja.



■ Alerté par le bruit, le garde suspecte la présence d'un individu. Que va-t-il se passer ?

couper le souffle. Que dire de l'intrigue (mêlant adroitement suspense et action) qui surpasse certaines œuvres cinématographiques du genre. Bref un jeu dont la réalisation tient de la perfection. Mais une réalisation quasi parfaite ne fait pas un jeu parfait. En effet, on pourra tout de même reprocher à MGS quelques petites choses. Imaginer que le jeu est susceptible d'être fini sans comprendre un mot de japonais en moins de dix heures. De plus, à l'image d'un Resident Evil, un score avec un nom de code vous est donné en fin de jeu, et il est possible de recommencer et là le jeu se finit en deux ou trois heures... Bref, malgré les items cachés que vous pouvez faire apparaître en terminant le soft et le mode training, la durée de vie est limitée. Pour un jeu que l'on attendait depuis près de deux ans, c'est regrettable. Espérons que la version européenne soit, comme semble le laisser entendre Konami, beaucoup plus ardu. Malgré cela, le plaisir ressentit, aussi court soit-il, tout au long de ce chef d'œuvre reste à l'heure actuelle sans égal et l'on pourrait escompter des autres développeurs d'en prendre de la graine.... Bref, un jeu indispensable qui mérite son 18 sur 20. ■

*Karim Benmeziane*

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Originalité** | : ★★★★★ | **Réalisation** | : ★★★★★ |
| **Jouabilité** | : ★★★★☆ | **Durée de vie** | : ★★★★☆ |

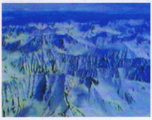
**DIX-HUIT SUR VINGT**



■ À l'arrière plan, Otakon est mort de peur devant l'incroyable Cyber Ninja. Par contre Snake...

### UN JEU PLUTÔT... PEACE

Les séquences qui s'enchaînent au fur et à mesure de l'intrigue semblent décrire des actes militaires. Elles mettent en évidence la menace nucléaire à travers diverses explosions atomiques, des phases d'une certaine tempête du désert alors que le générique qui clôt le jeu présente la nature polaire.









# Bio Hazard 1 & 2 Dual Shock




- **Genre de jeu :** Aventure/Action
- **Autres formats :** Non

- **Développeur :** Capcom
- **Éditeur :** Capcom
- **Dialogue de jeu :** Anglais
- **Langage texte :** Japonais

- **Disponibilité :** immédiate
- **Prix :** 399F / 450F

- **Nb de joueurs :** 1
- **Nb de CD-Rom :** 2
- **Nb de niveau :** -
- **Continues :** Non
- **Sauvegarde :** 1-15
- **Paddle :** Compatible Dual Shock

**L'aventure débute, il y a quelques années avec un jeu qui révolutionna nos mentalités de joueurs, nom de code Bio Hazard (Resident Evil dans sa version occidentale). Depuis, de l'eau a coulé sous les ponts et quelques versions de ce jeu sont sorties. Il y eût un Bio Hazard Director's Cut et une suite décevante qu'était Bio Hazard 2. Capcom aime exploiter les filons jusqu'à épuisement.**

Bio Hazard Director's Cut - Dual Shock Vers. Qu'apporte-t-il ? Première surprise en ouvrant la boîte : deux cédéroms ! Le premier contient la version Dual Shock de ce cher Bio Hazard DC. Le paddle réagit très bien que ce soit lorsqu'un mort vivant vous grignote ou pendant que vous traversez les moments tendus du jeu. Aucun changement n'est intervenu au niveau du jeu lui-même depuis le premier DC. En fait, tout l'intérêt se situe dans le second CD (Complete CD), qui s'avère très plaisant. Deux options sont présentes au menu. Tout d'abord, un mode movie qui contient tous les films de Bio Hazard (dont l'introduction non censurée en japonais et toutes les fins possibles et imaginables) ainsi que des séquences du prototype de Bio Hazard 2. Celles-ci sont du plus bel effet car elles présentent ce qu'aurait du être le jeu sans les incidents en cours de développement. La seconde surprise est un mode mémory card qui livre tous les secrets des deux opus (les débuts de partie avec armes infinies et même les scénarii du Quatrième Survivant et de Tofu d'une difficulté très conséquente). Un dernier détail, ce menu memory card contient un nouveau mode : Extreme Battle jouable avec Bio Hazard 2 DS.

### Bio Hazard Director's Cut - Dual Shock Vers. Quoi de neuf ?

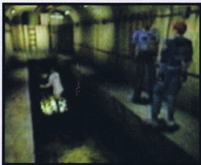
Moins surprenant, le jeu contient deux CD (un pour Léon, un pour Claire). Les modes présents sont au nombre de trois : le jeu original (Japonais), la version américaine et une version Rookie encore plus facile que cette dernière. Le Dual Shock est très bien géré ainsi que le paddle analogique. Jusque-là, rien de

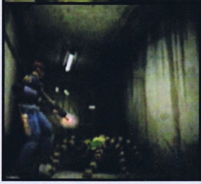


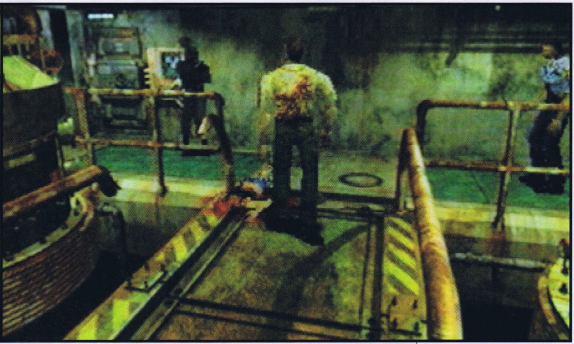


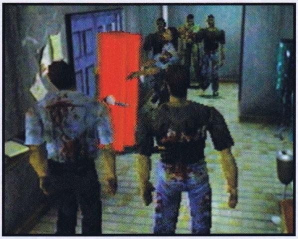




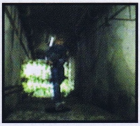














très passionnant. Mais c'est mal connaître la société aux dix-huit versions de Street Fighter. Si vous êtes en possession de Bio Hazard DCDS et son deuxième CD bourré de sauvegardes, le mode Extreme Battle vous attend. Il s'agit alors, à partir d'un point donné du jeu, de rejoindre le commissariat en un minimum de temps en prenant soin de tuer tout ce qui bouge et récupérer les quatre éléments d'une bombe qui permettra de détruire le méchant virus. Trois niveaux sont disponibles faisant varier la résistance des ennemis. Vous pourrez faire votre choix parmi quatre personnages : Claire et Ada pour ces demoiselles, Chris et Léon pour ces messieurs, chacun des protagonistes possédant son propre arsenal.

## Faut-il casser sa tirelire ?

Résumons. L'ensemble des deux jeux contient des sauvegardes à gogo, toutes les fins de Bio Hazard, des séquences inédites du second opus et un nouveau mode de jeu relativement défoulant. Le tout est de comprendre qu'il est dommage de posséder Bio 1 sans le 2 (on ne profite pas pleinement du CD de sauvegarde), et qu'il est inutile de posséder le 2 sans le 1 (toujours à cause du second CD de Bio 1). En définitive, si achat il y a, double achat, il devra y avoir. Ces deux jeux sont un bon investissement sous certaines conditions. Si vous ne connaissez pas la saga des Resident Evil cet achat est plus que concevable. Enfin, si vous n'avez pas parcouru ces deux softs dans leur totalité ou si vous êtes un collectionneur acharné, vous ne serez pas déçu (les cédéroms sont jolis). ■

***Karim Benmeziane***




### LE RESIDENT DE NOS RÊVES

**Le deuxième CD de Bio Hazard DC DS contient quelques séquences d'un Bio Hazard 2 dit prototype. Des décors encore jamais vus d'une qualité graphique excellente, des ennemis totalement inconnus laissent penser qu'il s'agissait d'éléments du premier projet interrompu du fait du départ de certains membres de l'équipe de développement.**










Club Européen du MULTIMEDIA

# Vous pensez multimédia,

## La solution pour acheter tes Jeux moins chers

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc.
Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

Compte pour 2 titres

- 01 Adidas Power Soccer 98 — Vers. Franç. Pour PSX
- 02 Alerte Rouge — Vers. Franç. Pour PSX
- 03 Apocalypse — Vers. Franç. Pour PSX
- 04 Azure Dreams — Vers. Franç. Pour PSX
- 05 Batman & Robin — Vers. Franç. Pour PSX
- 06 Beastwars — Vers. Franç. Pour PSX
- 07 Blasto — Vers. Franç. Pour PSX
- 08 Blazing Dragons — Not. Franç. Pour PSX
- 20 Dark Forces — Vers. Franç. Pour PSX
- 21 Deathtrap Dungeon — Vers. Franç. Pour PSX
- 22 Toca Touring Car 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- 23 Dynastie Warrior — Not. Franç. Pour PSX
- 24 Exhumed — Vers. Multilangue. Pour PSX
- 25 Explosed Racing — Vers. Franç. Pour PSX
- 26 Felony — Not. Franç. Pour PSX
- 36 Hard Boiled — Vers. Franç. Pour PSX
- 37 Heart of Darkness — Vers. Franç. Pour PSX
- 38 Internat. Rally Championship — Vers. Franç. Pour PSX
- 39 ISS Pro 99 — Vers. Franç. Pour PSX
- 40 Jeremy Mc Grath Supercross — Vers. Franç. Pour PSX
- 41 Jersey Devil — Vers Franç. Pour PSX
- 42 Jet Rider 2 — Not. Franç. Pour PSX
- 48 La Cité des Enfants perdus — Vers. Franç. Pour PSX
- 49 Last Report — Vers. Franç. Pour PSX
- 50 Legacy of Kain — Vers. Franç. Pour PSX
- 51 Lucky Luke — Vers. Franç. Pour PSX
- 52 M6 Turbo Racing — Vers. Franç. Pour PSX
- 53 Magic the Gathering — Vers. Franç. Pour PSX
- 54 Marvel Super Héros — Not. Franç. Pour PSX
- 57 Mission Tesla — Vers. Franç. Pour PSX
- 58 Monopoly — Vers. Franç. Pour PSX
- 59 Moto Racer 2 — Not. Franç. Pour PSX
- 60 Myst 2 Riven — Vers. Franç. Pour PSX
- 61 Nagano 98 — Vers. Franç. Pour PSX
- 62 NBA Live 98 — Not. Franç. Pour PSX
- 63 Need For Speed 3 — Vers. Franç. Pour PSX

## 3800 titres disponibles sur

- 43 Duke Nukem Time To Kill — Not. Franç. Pour PSX
- 44 Le 5ème Elément — Vers. Franç. Pour PSX
- 64 Tekken 3 — Not. Franç. Pour PSX
- 65 Tomb Raider 3 — Vers. Franç. Pour PSX
- 83 Resident Evil 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- 84 Duke Nukem 3D — Vers. Franç. Pour PSX

**DISPONIBLES :**
Tous les jeux pour Playstation.

PlayStation™

- 69 Ninja — Vers. Franç. Pour PSX
- 70 Oddworld — Vers. Franç. Pour PSX
- 71 Odt — Vers. Franç. Pour PSX
- 72 One — Vers. Franç. Pour PSX
- 79 Profoot — Vers. Franç. Pour PSX
- 80 Psybadeck — Vers. Franç. Pour PSX
- 81 Rally Cross — Vers. Franç. Pour PSX
- 82 Rapid Racer — Vers. Franç. Pour PSX
- 95 Small Sordiers — Vers. Franç. Pour PSX
- 96 Spiro the Dragon — Vers. Franç. Pour PSX
- 97 Star Gladiator — Vers. Franç. Pour PSX
- 98 Street Racer — Not. Franç. Pour PSX
- 99 Swagman — Vers. Franç. Pour PSX
- 100 Tekken 2 — Not. Franç. Pour PSX
- 101 Tenchu — Not. Franç. Pour PSX
- 102 Tigershark — Not. Franç. Pour PSX
- 103 Tobal N°1 — Not. Franç. Pour PSX
- 104 Toca Touring Car — Vers. Franç. Pour PSX
- 105 Tomb Raider 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- 115 War Games — Vers. Franç. Pour PSX
- 116 Warhammer Dark Omen — Vers. Franç. Pour PSX
- 117 Wild 9 — Not. Franç. Pour PSX
- 118 World League Basket — Vers. Franç. Pour PSX
- 119 World League Soccer — Vers. Franç. Pour PSX
- 120 WWF War Zone — Not. Franç. Pour PSX
- 121 "Z" — Vers. Franç. Pour PSX
- 122 Zero Divide 2 — Not. Franç. Pour PSX
- 123 Adidas Power Soccer — Vers. Franç. Pour PSX
- 124 Colony Wars — Vers. Franç. Pour PSX
- 125 Command and Conquer — Vers. Franç. Pour PSX
- 135 Hercule — Vers. Franç. Pour PSX
- 136 ISS Pro Platinum — Not. Franç. Pour PSX
- 137 Jurassik Park 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- 138 L'Incroyable Hulk — Vers. Franç. Pour PSX
- 139 Lomax — Not. Franç. Pour PSX
- 144 Mortal Kombat Trilogy — Vers. Franç. Pour PSX
- 145 Nascar 98 — Vers. Franç. Pour PSX
- 146 Need For Speed 2 — Not. Franç. Pour PSX
- 147 Overboard — Vers. Franç. Pour PSX
- 148 Pax Corpus — Vers. Franç. Pour PSX
- 153 Riot — Not. Franç. Pour PSX
- 154 Soviet Strike Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
- 155 Speedster — Not. Franç. Pour PSX
- 156 Tenka — Not. Franç. Pour PSX
- 157 Tomb Raider Platinum — Vers. Franç. Pour PSX

## Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3800 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone**, par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

# bienvenue au Club !

PlayStation™

09 Bloody Roar – Not. Franç. Pour PSX
10 Breakpoint Tennis – Vers. Franç. Pour PSX
11 Bust a Groove – Not. Franç. Pour PSX
12 Bust a Move 3 – Vers. Franç. Pour PSX
13 Bust a Move Arcade 2 – Vers. Franç. Pour PSX
14 Circuit Breakers – Not. Franç. Pour PSX
15 Colony Wars Vengeance – Vers. Franç. Pour PSX
16 Constructor – Vers. Franç. Pour PSX
17 Coupe du Monde 98 – Vers. Franç. Pour PSX
18 Crash Bandicoot 2 – Vers. Franç. Pour PSX
19 Criticom – Vers. Franç. Pour PSX

## Catalogue...

45 Médiévil – Vers. Franç. Pour PSX
66 Gran Turismo – Vers. Franç. Pour PSX
85 MDK – Not. Franç. Pour PSX

27 Final Fantasy 7 – Vers. Franç. Pour PSX
28 Formula Karts – Vers. Franç. Pour PSX
29 Formula One 97 – Vers. Franç. Pour PSX
30 Formula One 98 – Vers. Franç. Pour PSX
31 Galaxian 3 – Vers. Franç. Pour PSX
32 Galaxy Fight – Not. Franç. Pour PSX
33 Gex 3D – Vers. Franç. Pour PSX
34 Grand Theft Auto – Vers. Franç. Pour PSX
35 Guy Roux Manager – Vers. Franç. Pour PSX
46 Jonah Lomu Rugby – Vers. Franç. Pour PSX
47 K1 Arena Fighter – Not. Franç. Pour PSX
55 Matchday 3 – Not. Franç. Pour PSX
56 Men in Black – Vers. Franç. Pour PSX
67 New Man Hass – Vers. Franç. Pour PSX
68 NHL Hockey 98 – Vers. Franç. Pour PSX
73 Pad Analogique Dual – Vers. Franç. Pour PSX
74 Pandemonium 2 – Vers. Franç. Pour PSX

Compte pour 2 titres

## OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à 5 JEUX POUR CONSOLES au choix 99 F TTC Chacun + frais d'envoi

1er Cadeau – 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles – Votre Cadeau !

2e Cadeau – Une superbe Montre Chrono

3e Cadeau – 1 Range CD-AUDIO si tu réponds sous 8 jours

Offre valable jusqu'au 30/06/99

75 Penny Racer – Not. Franç. Pour PSX
76 Perfect Weapon – Vers. Franç. Pour PSX
77 Premier Manager 98 – Vers. Franç. Pour PSX
78 Pro Pinball Timeshock – Not. Franç. Pour PSX

86 Road Rash 3D – Vers. Franç. Pour PSX
87 Rock and Roll Racing 2 – Not. Franç. Pour PSX
88 Rosco Mac Queen – Not. Franç. Pour PSX
89 Rush Down – Vers. Franç. Pour PSX
90 Scars – Vers. Franç. Pour PSX
91 Sentinel Return – Vers. Franç. Pour PSX
92 Shadow Gunner – Vers. Franç. Pour PSX
93 Shadow Master – Vers. Franç. Pour PSX
94 Skull Monkey – Vers. Franç. Pour PSX

106 Toshinden 3 – Vers. Franç. Pour PSX
107 Total NBA 97 – Vers. Franç. Pour PSX
108 Breath of Fire – Vers. Franç. Pour PSX
109 Transport Tycoon – Vers. Franç. Pour PSX

### Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD 2,23 F/mn

PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505 1,49 F/mn

PAR INTERNET http:// www.cdclub.com

Le Club sur internet http://www.cdclub.com

110 Trash it – Vers. Franç. Pour PSX
111 Vigilante 8 – Vers. Franç. Pour PSX
112 Casper – Vers. Franç. Pour PSX
113 VR Powerboat Racing – Vers. Franç. Pour PSX
114 Collin Mac Ray – Vers. Franç. Pour PSX
126 Courier Crisis – Not. Franç. Pour PSX
127 Croc – Vers. Franç. Pour PSX
128 Destruction Derby 2 – Vers. Franç. Pour PSX
129 Die Hard Trilogy – Vers. Franç. Pour PSX
130 Discworld 2 – Vers. Franç. Pour PSX
131 Formula One 95 – Vers. Franç. Pour PSX
132 Forsaken – Vers. Franç. Pour PSX
133 G Police – Vers. Franç. Pour PSX
134 Herc's Adventures – Vers. Franç. Pour PSX
140 Machine Hunter – Vers. Franç. Pour PSX
141 Mechwarrior 2 – Vers. Franç. Pour PSX
142 Mickey's Wild Adventure – Vers. Franç. Pour PSX
143 Monster Trucks – Vers. Franç. Pour PSX
149 Psychics Forces – Not. Franç. Pour PSX
150 Raiden Project – Vers. Franç. Pour PSX
151 Rascal – Vers. Franç. Pour PSX
152 Rayman – Not. Franç. Pour PSX
158 Track and Field – Vers. Multil. Pour PSX
159 V Rally Platinum – Vers. Franç. Pour PSX
160 VR Baseball 97 – Vers. Franç. Pour PSX
161 Wipe Out 2097 – Vers. Franç. Pour PSX

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129
SNC au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél.: 0.836.670.505

Voici le(s) JEUX que je choisis :

1er N° | 2e N° | 3e N° | 4e N° | 5e N°

Attention : Certains titres comptent double

**Vos Cadeaux :** 1 K7 Vidéo + Une superbe Montre Chrono + 1 Range CD-Audio*
*si vous répondez sous 8 jours*

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/6/99.
Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

## BON D'ESSAI

A Retourner dès aujourd'hui à :
CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon réglement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi) CN1198
- ☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi) DPX50
- ☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 534,90 F** (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° ________ Expire le ____
☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° ________

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom ________ Prénom ________
Né(e) le ________ Tél ________
Adresse ________
Code Postal ________ Ville ________

* Visuels non contractuels

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Date ________

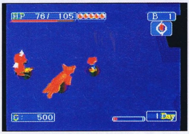
Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

## ▲ Sorvice

***Machine*** **Saturn**
***Développeur*** **Altron**
***Éditeur*** **Altron**
***Genre*** **Jeu de Rôle**
***Prix*** **349 F**



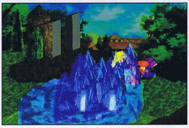




Sorvice est une véritable catastrophe. Dans des décors laids à pleurer, votre personnage se déplace dans des donjons en quête de trésors. Heureusement, certains effets graphiques comme ceux de vos sorts, sont tellement ridicules qu'ils prêtent à rire. Pour le reste, Sorvice est d'un ennui mortel. Passez votre chemin... **03/20**

## ▲ Slayers Royal 2

***Machine*** **Saturn**
***Développeur*** **Onion Egg**
***Éditeur*** **ESP**
***Genre*** **Jeu de Rôle**
***Prix*** **399 F**





Adapté d'un manga à succès, le deuxième épisode de Slayers Royal est un Tactical RPG aux graphismes mignons, entrecoupé de scènes animées. La magie tient une place importante. C'est souvent le meilleur moyen pour se débarrasser de ses ennemis. Entre les batailles, la gestion des déplacements et des dialogues reste assez ennuyeuse. **10/20**

## ▲ Parasite Eve

***Machine*** **PlayStation,** ***Développeur*** **Squaresoft,** ***Éditeur*** **Squaresoft,** ***Genre*** **Jeu de rôle,** ***Prix*** **Environ 399 F.**




Voici débarquer la version américaine de Parasite Eve. Rappelons que l'action se situe à mi-chemin entre un RPG classique style FFVII, et Resident evil, le frisson en moins. Les combats sont originaux, mais finalement peu réussis. Qu'importe, l'intérêt n'est pas là. Les scènes cinématiques à couper le souffle renforcent l'ambiance malsaine de ce soft vraiment original. Si le background vous interpelle en priorité, vous passerez certainement de longues heures à tenter de découvrir le secret de la mystérieuse Eve. **16/20**

## ▲ Shining Force 3

***Machine*** **Saturn,** ***Développeur*** **Sonic & Camelot,** ***Éditeur*** **Sega,** ***Genre*** **Jeu de rôle,** ***Prix*** **315 F.**




Ce troisième épisode met un terme aux aventures de Symbios et de ses compagnons. À l'instar du second volet, ce jeu ne sortira probablement jamais en Europe, et c'est bien dommage. Techniquement semblable à ses prédécesseurs, c'est-à-dire moyen, il reste toujours aussi passionnant. Vos personnages débutent avec un niveau élevé, aussi les sortilèges les plus impressionnants sont-ils accessibles dès la première bataille. Ils ne seront pas du luxe face aux nombreux dangers qui vous attendent ! **15/20**



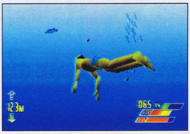




## ▲ Dolphin's Dream

***Machine*** **PlayStation**
***Développeur*** **Konami**
***Éditeur*** **Konami**
***Genre*** **Action divers**
***Prix*** **449 F**





Loin de la violence omniprésente des jeux traditionnels, Konami nous propose un soft écologique des plus apaisants. Votre mission : plonger dans des eaux plus ou moins dangereuses, afin d'y repêcher vases antiques et autres objets de collection. Ce qui aurait pu être un jeu novateur est gâché par une réalisation faible. Dommage... **07/20**

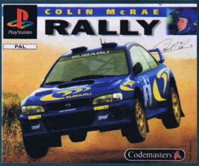
## ▲ C the Contra Adventure

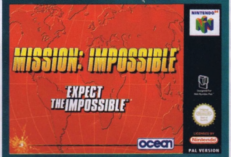
***Machine*** **PlayStation**
***Développeur*** **Appaloosa Interactive**
***Éditeur*** **Konami**
***Genre*** **Action divers**
***Prix*** **399 F**





Cette énième version, mettant en scène le militaire le plus occupé de la galaxie, n'est pas meilleure que la précédente. Mélangeant scènes d'action en 3D à la « One » et niveaux sur un seul plan, comme les premiers épisodes, Contra n'est pas vraiment motivant, d'autant que le mode deux joueurs n'a toujours pas réapparu. **08/20**












Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés consoles de votre choix, ainsi que les CD-ROM PC et Mac : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3617 POINT et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)*

## Playstation

Le 5ème Elément . Superstar Soccer 98 . Wild 9
V-Ball-Beach Volley Heroes . The Adventures of Alundra
Colin McRae Rally . Cardinal Syn . Heart of Darkness
International Rally Championship . Dead or Alive
Total NBA 98 . Adidas Power Soccer 98
Monopoly . NBA Pro 98 . Vigilante 8 . Diablo
Coupe du Monde 98 . Gran Turismo Men In Black
Resident Evil 2 . Ayrton Senna Kart Duel 2
Pitfall 3D . Need For Speed III - Hot Poursuit
Nagano Winter Olympics '98
V-Rally . Chill . Time Crisis . etc

## Nintendo 64

Superstar Soccer 98 . G.A.S.P. !! . Mission Impossible
Forsaken . F-1 World Grand Prix . Virtual Chess 64
GT 64 Chamionship Edition . Wetrix . Lamborghini
Goldeneye 007 . Nagano Winter Olympics '98
Fifa 98 . NBA Pro 98 . WCW vs nWo World Tour
Mystical Ninja N64 . Diddy Kong Racing . Wave Race
Turok Dinausor Hunter . Extreme G . Duke Nukem 64
Pilotwings 64 . Topgear Rally . Mario Kart 64 . etc

# Sans CB, Ni Chèque

# 3617 POINT

* la durée de la communication dépend de l'article

H3L RC 393307855

## Capcom Generation 1

***Machine*** **Saturn/PlayStation**
***Développeur*** **Capcom**
***Éditeur*** **Capcom**
***Genre*** **Shoot'em up**
***Prix*** **399 F / 449 F**







Ce premier volet des plus grands hits de Capcom vous place aux commandes d'un bombardier, dans les ô combien célèbres 1942, 1943 et 1943. Ces gentils petits shoot'em up vous propose, d'exterminer quantité d'avions ennemis. Un jeu de tir complètement suranné mais, qui conserve néanmoins un certain charme. **06/20**

## Kartia - The word of fate

***Machine*** **PlayStation**
***Développeur*** **Atlus**
***Éditeur*** **Atlus**
***Genre*** **Jeu de Rôle**
***Prix*** **399 F**






Version américaine du jeu « Rebus », Kartia est un Tactical-RPG assez décevant. Les graphismes sont peu travaillés, les menus confus et les batailles interminables. En effet, il faut sans cesse, pour chacun de vos personnages, changer de fond en comble votre équipement pour combattre efficacement un nouvel adversaire. **09/20**

## Captain Commando

***Machine*** **PlayStation,** ***Développeur*** **New,** ***Éditeur*** **New,** ***Genre*** **Beat'em all,** ***Prix*** **Environ 499 F.**




Mieux vaut tard que jamais ! Sept ans après sa sortie dans les salles d'arcade, le fameux Captain commando et sa fine équipe déboulent enfin sur console. L'adaptation est excellente, et le jeu à trois ressemble à un vrai défouloir. Les nombreuses armes disséminées et les énormes robots à conduire ont depuis longtemps assuré son succès. Malheureusement, le jeu se termine en quelques minutes. De plus, si à l'époque le jeu faisait techniquement sensation, aujourd'hui il fait plutôt pâle figure. À réserver, par conséquent, aux nostalgiques ou aux fans de beat'em all. **11/20**

## Capcom Generation 2

***Machine*** **Saturn/PlayStation,** ***Développeur*** **Capcom,** ***Éditeur*** **Capcom,** ***Genre*** **Plate-forme,** ***Prix*** **399 / 449 F.**




Le second best of (cinq au total sont prévus) des anciens titres Capcom, devrait intéresser beaucoup plus de vieux joueurs que le premier volet. Vous aurez en effet la joie de retrouver le jeu le plus difficile de la galaxie, j'ai nommé Ghost'n Goblins. Comme un bonheur ne vient jamais seul, il sera accompagné de Gouls'n Ghost et de Super Gouls'n Ghost, la version Super Nintendo retranscrite au pixel près. Les ennuis de notre ami Arthur, que l'on a pu apercevoir dans Capcom VS Marvel, sont loin d'être terminés et il lui faudra batailler avec ardeur pour délivrer sa belle ! **11/20**

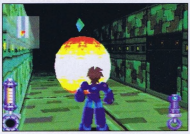




## Mega Man Legends

***Machine*** **PlayStation**
***Développeur*** **Capcom**
***Éditeur*** **Capcom**
***Genre*** **Aventure/Action**
***Prix*** **399 F**



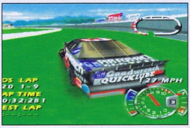


Ce mois-ci, Capcom a été particulièrement prolifique. Mega Man reprend du service, mais dans une toute nouvelle mouture : finie la plate-forme en 2D. L'action se présente comme un jeu d'aventure en 3D à la Zelda. Le monde est vaste, l'ambiance bonne enfant, mais la modélisation est indigne d'une PlayStation. **10/20**

## Nascar 99

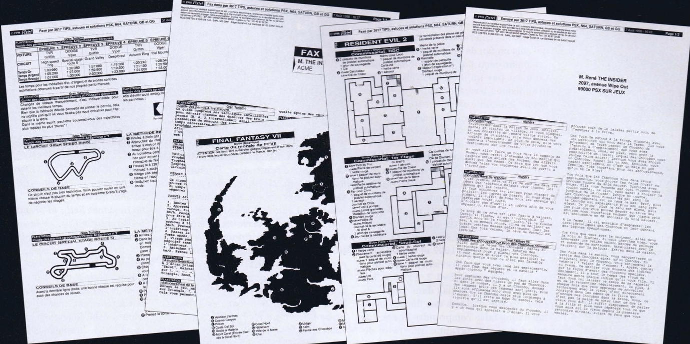
***Machine*** **Nintendo 64**
***Développeur*** **EA Sports**
***Éditeur*** **EA Sports**
***Genre*** **Sport mécanique**
***Prix*** **449 F**




Le problème de Nascar 99, ce n'est pas uniquement sa réalisation. Si les graphismes font d'abord sourire, on a déjà vu bien pire. Le plus gênant, c'est sa jouabilité inexistante. Accélérer dans les lignes droites, freiner avant un virage, c'est tout ce qu'il faut retenir. Si vous tentez une conduite un tant soit peu réaliste, vous vous retrouverez à coup sûr dans le gazon ! **05/20**

# Tips à la demande par FAX ou COURRIER




Exemples de documents envoyés par fax ou courrier grâce au 3617 TIPS

# 3617 TIPS®

**ÉTAPE 1** Sur le 3617 TIPS, choisissez le ou les articles parmi nos milliers d'astuces -même pour les jeux les plus récents-, nos solutions hyper précices, nos plans, cartes et guides graphiques.

**ÉTAPE 2** Choisissez l'option FAX (envoyé dès que vous vous déconnectez du 3617 TIPS) ou COURRIER (posté le jour même du lundi au vendredi si vous passez l'ordre avant 14h, le lendemain ou lundi sinon).

**ÉTAPE 3** C'est tout: pas d'étape 3! Remarque: pour une simple consultation, préférez le 3615 TIPS ou le 0836683264. En effet, le 3617 est plus cher afin de payer les frais postaux ou de téléphone.

## 0836683264
L'officiel des Tips par téléphone.

## 3615 TIPS®
L'officiel des Tips par minitel.

## Astuces-Solutions consoles 32/64 bits, portables et PC

*Pixtel 3615, 083668: 2,23F/MN. 3617: 5,57F/MN. TIPS et la TIPS Line sont des services indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*

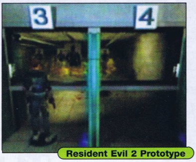
# Forum

**Malgré les nombreux mois qui se sont écoulés depuis sa sortie, Resident Evil 2 fait encore beaucoup parler de lui comme en témoignent vos nombreuses lettres. Si certains d'entre vous l'adorent d'autres restent sur leur faim et commencent à se questionner sur la politique de Capcom. Personnellement, je serais plutôt de l'avis de ces derniers. À part cela, beaucoup de courrier d'aficionados de jeux de rôle qui désespèrent de jouer à de nouveaux titres en français.**

## Coup de gueule !

Je vous écris cette lettre pour vous faire part de ma colère envers Capcom. Moi qui suis un fan de Resident Evil, j'ai été vraiment déçu par le deuxième opus. Ce n'est pas qu'il est nul, loin de là, graphismes irréprochables, scénario béton, jouabilité excellente (quoique la durée de vie laisse à désirer). Mais c'est que moi, j'ai l'habitude de fourrer mon nez un peu partout. Voilà, je vous explique. J'ai acheté Resident Evil 2 dès sa sortie (28 avril 1998) et depuis j'ai fini le jeu en long, en large et en travers ; et bien figurez-vous qu'ils ont dû couper des scènes ou bien enlever quelques endroits du jeu. Croyez-moi, j'ai sous les yeux le CD Consoles n°24 du mois de janvier 1997 et deux pages consacrées à une Preview (en quelque sorte) de Resident Evil 2. Et bien, les photos ne figurent pas dans le jeu, ni Elsa Walker. J'ai mis des flèches pour mieux me faire comprendre et des accolades au paragraphe qui traite de choses qui ne sont pas dans le jeu. Alors ? Capcom s'est encore foutu de nous ? Je m'adresse à vous CD Consoles pour me donner des réponses à mes questions en ce qui concerne les photos (qui sont excellentes) et sur ces fameux paragraphes. Merci d'avance et bonne continuation pour votre mag.

***David, Fougères (35)***



Resident Evil 2 Prototype


Resident Evil 2 Prototype

*Les photos présentées dans notre numéro 24 étaient les toutes premières de ce qui devait être la suite de Resident Evil. Le jeu n'était alors qu'à ses débuts et, en un an de développement, de l'eau a coulé sous les ponts dont le départ de certains membres de l'équipe. Capcom désireux de sortir son titre le plus rapidement possible a par conséquent dû entreprendre certaines modifications et accepter certains compromis. Cependant, il ne serait pas surprenant de voir le retour des éléments présentés en janvier 1997 (dont certaines salles ou personnages inédits tels qu'Elsa Walker) dans un éventuel Director's Cut de leur best-seller. Je signale d'ailleurs que vous pourrez trouver des vidéos du prototype de Resident Evil 2 dans la version Dual Shock de Resident Evil Director's Cut. Je reste néanmoins tout à fait d'accord avec vous en ce qui concerne la politique de Capcom et du sempiternel recyclage de leurs titres. On en a déjà eu la preuve avec la série des Street Fighter (Street Fighter II, Street Fighter II', Super Street Fighter II), et l'histoire semble se répéter avec Resident Evil. Preuves en sont les trois versions " différentes " de Resident Evil : la première version, le Director's Cut, et la version Dual Shock.*

## Accros aux RPG !

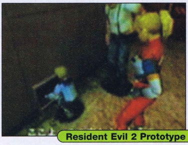
Je vous écris pour poser quelques questions, mais avant je vous dis que votre magazine est très bien, continuez comme cela. Je possède une PlayStation et une N64. Je trouve la PlayStation excellente, mais j'attends toujours de nouveaux jeux pour la N64 car à part les futures bombes annoncées (qui deviennent parfois de grosses daubes parmi tant d'autres, exemple F-Zero X). La production diminue et il y a de quoi s'inquiéter. J'ai revendu tous mes jeux à part Goldeneye.

1) Est-il vrai que Zelda sortira mondialement ?

2) Fan de RPG, quels sont ceux qui sortiront bientôt (sur PS et N64) ?



Zelda


Resident Evil 2 Prototype



Zelda

# Votre abonnement à CD Consoles + le jeu TOCA 2

**ABONNEMENT CD Consoles**

## 238F de réduction sur l'abonnement CD CONSOLES + TOCA

A PRIX D'ENFER !




| | |
|---|---|
| CD CONSOLES : | 508 F** |
| TOCA 2 : | 399 F* |
| TOTAL : | ~~907~~ F |
| **POUR VOUS :** | **669 F** |

## TOCA 2,

Inspiré des très populaires championnats de voitures de tourisme en Angleterre, les courses de Toca 2 sont de véritables combats. Vous y trouverez deux fois plus de sensations, deux fois plus de réalisme, deux fois plus de crashs; vous ne devrez pas avoir froid aux yeux et ne surtout pas hésiter à vous battre pour arriver les premiers. 15 voitures sur plus de 15 circuits, arrêts aux stands, conditions météorologiques aléatoires, encore plus de collisions et de dommages apparents, compatible dual shock pour des sensations vibrantes.

*TOCA 2 vendu seul au prix de 399 F TTC

**En moyenne sur l'année, 4 numéros à 49 F et 8 numéros à 39 F




**CD Consoles**
**service abonnement,**
**55, route de Longjumeau**
**91387 Chilly-Mazarin Cedex**
**Tél. : 01 64 54 76 89**

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine. Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous diposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit. (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78.)

K045A

❒ **Je m'abonne à CD Consoles pour 1 an (12 numéros), avec en plus le jeu TOCA 2 [TOC] au prix exceptionnel de 669 F (étr. & Dom-Tom 799 F)**

❒ **Nouvel abonnement** ❒ **Réabonnement**

❒ **Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 359 F (étr. & Dom-Tom 479 F)**

**Nom :** ..............................................................................

**Prénom :** ..............................................................................

**Adresse :** ..............................................................................

**Code Postal :** ............... **Ville :** ...............................

**Pays :** ......................... **Tél. :** ...............................

**Je règle par :** ❒ **chèque à l'ordre de Pressimage** ❒ **mandat lettre**

❒ **carte bancaire n° :** |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

**expire fin :** |_|_|_|_|

**Date : .../.../...   Signature obligatoire :**

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

Offre valable jusqu'au 10 décembre 1998

**ABONNEMENT**
**CD Consoles**

# Votre abonnement à CD Consoles + le jeu TEKKEN 3

**A PRIX D'ENFER !**

## 238 F

**de réduction sur l'abonnement CD Consoles + TEKKEN 3**






| | |
|---|---|
| CD CONSOLES : | 508 F** |
| TEKKEN 3 : | 399 F* |
| TOTAL : | ~~907 F~~ |
| **POUR VOUS :** | **669 F** |

*TEKKEN vendu seul au prix de 399 F

**En moyenne sur l'année, 4 numéros à 49 F et 8 numéros à 39 F

❒ **Je m'abonne à CD Consoles pour 1 an (12 numéros), avec en plus le jeu TEKKEN 3 [TEK] au prix exceptionnel de 669 F (étr. & Dom-Tom 799 F)**

❒ **Nouvel abonnement** ❒ **Réabonnement**

❒ **Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 359 F (étr. & Dom-Tom 479 F)**

K045C

**Nom :** ........................................................................................

**Prénom :** ........................................................................................

**Adresse :** ........................................................................................

**Code Postal :** ............... **Ville :** ..............................

**Pays :** ......................... **Tél. :** ..............................

**Je règle par :** ❒ **chèque à l'ordre de Pressimage** ❒ **mandat lettre**

❒ **carte bancaire n° :** └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘

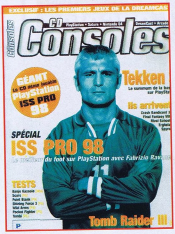
**expire fin :** └┴┴┴┘

**Date : .../.../...  Signature obligatoire :**

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

Offre valable jusqu'au 10 décembre 1998






**CD Consoles**
**service abonnement,**
**55, route de Longjumeau**
**91387 Chilly-Mazarin Cedex**
**Tél. : 01 64 54 76 89**

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disp dans ce magazine. Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous dipos droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultéri nous le précisant par écrit. (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78.)

## J'AI TESTÉ...

### *Resident Evil 2*

**Ma note :** ★★★★★

J'attendais beaucoup de ce jeu, qui ne m'a pas déçu, enfin presque. Sa durée de vie est un peu courte, mais pour ceux qui n'ont pas joué au numéro un, il sera très satisfaisant, par ailleurs ses persos bonus, armes cachées, etc, rallongent considérablement sa durée de vie. Un très bon jeu que je conseille à tous.
Bob, Saumur (49)



### *Snow Racer 98*

**Ma note :** ★★★★★

Ce jeu est dément dans tous les points ; les musiques sont vraiment au top, la jouabilité excellente et les figures époustouflantes. La possibilité de choisir ses vues, bien qu'inutile (donc rigoureusement indispensable), est appréciable. Elles sont accompagnées d'une caméra mouvementée, parfois ennuyeuse (pour ne pas dire autre chose) mais très correcte. Le seul défaut réside dans l'absence de sauvegardes, mais il reste toujours un jeu à ne pas rater.
Bob, Saumur (49)






Si devenir testeur est le rêve de votre vie, rejoignez l'équipe de CD Consoles. Pour ce faire, il faut être âgé de 25 ans ou plus, habiter en région parisienne, posséder un PC ou un Mac, savoir écrire correctement et de préférence parler l'anglais voire le japonais. Si vous pensez réunir toutes ces conditions, envoyez un CV, une lettre de motivation et un article de deux pages sur le jeu de votre choix à l'adresse suivante : CD Consoles, Pigistes Tests, 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.




Bloody Roar

3) Bloody Roar 2 est-il prévu ? Autrement, je m'éclate sur Bloody Roar, Goldeneye et Resident Evil 2 (Ils sont géniaux)
Bonne chance.
***Anonyme, Territoire de Belfort (90)***

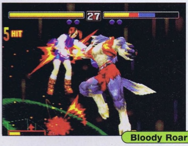
*1) Hélas, Zelda ne sortira pas mondialement. Mais rassurez-vous, il ne devrait pas y avoir plus d'un mois d'intervalle entre les différentes versions. La version japonaise arrive le 21 novembre, la version américaine trois jours plus tard et finalement, celle qui nous intéresse le plus, la version européenne, pour décembre. Avec de la chance, nous y jouerons pour Noël.*
*2) Au Japon, la fin d'année est toujours propice à la sortie de nouveaux jeux de rôle sur PlayStation. Final Fantasy VIII, The Legend of Legaia (par les développeurs de WildArms et présenté dans ce numéro), Suikoden II (également dans ce numéro) ainsi qu'une réédition du Tales of Phantasia de Namco sont, entre autres, les titres auxquels joueront les joueurs Japonais pour cette fin d'année. Du côté des États-Unis, on attend outre les traductions de Xenogears et de Brave Fencer Musashiden, un titre entièrement développé outre-Atlantique : Shadow Madness. Les Européens sont une fois de plus à la traîne et il faudra être patient avant de voir débarquer des versions françaises de tous ces titres. Quant à la Nintendo 64, on parle d'un Earthbound 64 (Mother 3 au Japon) et d'un nouveau jeu de rôle d'Imagineer. 3) Bloody Roar 2 devrait être déjà dans les salles d'arcade japonaises (peut-être même en France). Quoi qu'il en soit, et compte tenu du succès rencontré par le premier épisode, une conversion sur PlayStation est en cours, même si la date de sortie n'est pas annoncée.*



Shadow Madness

## Complot avorté

Bonjour à vous chanceux testeurs de CD Consoles. Nous vous écrivons pour vous rendre un grand service. En effet, nous avons lu dans le numéro de septembre que Filipe vous agaçait avec la démo du jeu qui promet d'être mythique, c'est-à-dire Final Fantasy VIII. Nous sommes de grands fans de FF7 et nous l'avons fini à peu près une dizaine de fois chacun et j'irai même jusqu'à dire que nous en connaissons chaque recoin. Et depuis que vous avez publié les premières images de FF8, nous ne pensons pas être capable d'attendre sa sortie (en version française ?). Voilà pourquoi vous pourriez, pour votre survie, nous envoyer la fameuse démo avec laquelle votre ami Filipe vous tape sur les nerfs, car sinon vous risqueriez de manger de l'aspirine jusqu'à la fin de vos jours et nous voulons amortir notre abonnement en lisant les bons articles de votre magazine. En somme, si vous pensez à nous, nous vous en serions reconnaissant pendant de longues années. À part ça, nous avons quand même d'autres choses à vous dire. Après avoir découvert, il y a de cela quelques années, le jeu de gestion d'une équipe de foot World of Sensible Soccer sur Amiga 1200, nous cherchions depuis moult temps son équivalent sur PlayStation. Lorsque nous avons vu Guy Roux Manager dans une vitrine, nous n'avons pas hésité car de plus celui-ci est jouable à deux. Cependant, nous sommes assez déçus car comme vous l'avez remarqué, ce jeu est très complet mais aussi très vite lassant. C'est pourquoi nous sommes à la recherche d'un jeu du même genre qui serait susceptible de nous plaire. Pouvez-vous nous renseigner ? Nous souhaiterions aussi dans la mesure du possible, avoir de plus amples informations sur Silent Hill et Shadow Madness, car dans les brefs articles les concernant. Ces jeux paraissent très prometteurs.
Enfin dernière question, où peut-on acheter l'engin qui nous permettrait d'entrer les codes Action Replay. Voilà le peu de choses que nous avions à vous communiquer. Nous attendons maintenant avec impatience une réponse garnie (du moins on l'espère) de votre part,



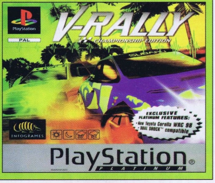

Bloody Roar



Silent Hill

## BON PLAN

L'un des plus grands jeux de rallye sur PlayStation entre donc dans la gamme économique de Sony. Infogrames nous propose pour l'occasion, la version japonaise du jeu, plus récente et qui s'était vu adjoindre une nouvelle voiture (la Toyota Corolla WRC 98) ainsi qu'une compatibilité avec la manette Dual Shock. Avis donc à tous les amateurs de sports automobiles qui ne disposent pas encore de ce jeu. Ceux qui en ont déjà fait le tour de la version originale pourront toujours, à ce prix là, se le procurer afin de le voir sous un autre angle et de découvrir de nouvelles sensations.



## CARTON ROUGE

**Face aux nombreux appels téléphoniques et aux lettres de joueurs qui nous demandent tous pourquoi nos codes Action Replay ne fonctionnent pas, je tiens à signaler que ceux-ci ne s'utilisent qu'avec un petit appareil du nom d'Action Replay. Si cela est évident pour les vieux routards de la triche, ça l'est beaucoup moins pour les néophytes. Ce petit appareil existe sous plusieurs versions et différentes marques suivant les consoles. Il se connecte sur le port d'extension de la PlayStation (à l'arrière de la console), ou les ports cartouches de la Nintendo 64 et de la Saturn. Il permet de trouver vous-même des codes pour la plupart des jeux ou tout simplement d'entrer ceux que nous vous proposons dans notre supplément Soluces. Ne manquez d'ailleurs pas celui du mois prochain dans lequel nous vous dirons tout sur ce petit accessoire magique.**




qui signifierait la fin de tous vos problèmes avec Filipe.
Merci d'avance.

***Julien et Jean Philippe Gentilhomme, Bétheny (51)***


Final Fantasy VIII

*C'était bien joué de votre part, et cela aurait pu très bien fonctionner. Malheureusement, vous avez négligé un léger petit détail qui a cependant son importance : c'est moi Filipe qui m'occupe du courrier des lecteurs. Et je tiens donc à vous prévenir que celui qui me volera ma démo de Final Fantasy VIII n'est pas encore né. Sachez cependant que celle-ci sera également présente dans la version américaine de Brave Fencer Musashiden prévu au mieux pour la fin de ce mois. Sur ceux, passons aux choses sérieuses. Si le championnat anglais de football ne vous répugne pas, vous pouvez essayer Premier Manager 98 ou mieux encore attendre la sortie prochaine de la version 99. Peu d'informations ont encore filtré sur Silent Hill, le futur jeu d'Aventure/Action de Konami. L'Action Replay est en vente dans la plupart des magasins de jeux vidéos aux alentours de 250 F, vous aurez cependant peu de chance de le trouver en grande surface.*

### Pied au plancher

Salut CD Consoles,
Je m'appelle Jérôme, j'ai 17 ans et j'aurais quelques questions à vous poser.
1) J'adore les jeux de simulations automobiles, tout comme Gilles, et j'aimerais savoir, s'il y a plus de sensations de conduites à jouer avec un Dual Shock ou avec un volant Mad Catz.
2) Lecteur de votre magazine, j'ai remarqué que Metal Gear Solid a l'air d'être un futur hit sur PlayStation. Allez-vous en faire un dossier ? Quand sortira-t-il en France ?
3) Dernière question, on m'a filé un code sur Gran Turismo pour avoir deux milliards de crédits. Malheureusement, je n'ai rien compris de ce qu'il faut faire pour le réussir. Si l'un d'entre vous arrive à le faire, qu'il fasse signe et qu'il me l'explique.
4) À part ça, j'ai regardé les résultats du concours Gran Turismo qui sont parus en septembre et j'ai été surpris des résultats des gagnants. Moi-même ayant essayé le concours, j'ai réalisé 1'13" au tour, 2'32" pour les deux tours. Malheureusement, je n'ai pas pu envoyer mes résultats car les photos que j'ai faites sont encore dans l'appareil (dommage). Sinon je trouve votre magazine génial, très complet et intéressant à lire. Vos suppléments gratuits sont eux aussi intéressants, (sauf les codes qui sont quelques peu répétitifs) par contre la rubrique « spécial » est géniale, très complète ce qui m'a beaucoup aidé pour m'améliorer ou pour terminer mes jeux. Bon je vous laisse. Ciao, Jérôme.

PS : Félicitations à Gilles pour son record de 1'12" au tour et 2'29" aux deux tours. Malgré toutes les heures que j'ai passé dessus, je n'ai jamais réussi à le battre.

***Jérôme Decosne, Romanswiller (67)***

*1) Pour notre part, la manette Dual Shock semble être le meilleur choix pour jouer à des simulations automobiles. D'une installation immédiate contrairement à un volant qui nécessite de l'espace, elle offre beaucoup plus de sensation tout en permettant de bien doser la direction et l'accélération.*


Dual Shock

*2) Après notre premier test de la version japonaise le mois dernier, nous avons cru bon de revenir sur Metal Gear Solid pour vous faire partager nos impressions après l'avoir terminé. Nous reviendrons, plus longuement sur la version française prévue pour l'année prochaine.*
*3) Il s'agit d'un code Action Replay Reportez-vous à l'encadré concernant cet accessoire, dans ces pages Forum, pour plus d'informations.*
*4) Beaucoup d'entre vous se demandent pourquoi les gagnants de notre concours Gran Turismo ont obtenu des temps si élevés. Bon nombre des participants ont réussi de bien meilleurs temps, ou tout du moins le prétendent-ils, car ils ont omis de fournir la photo d'écran, seule preuve de leur bonne foi (comme il l'était clairement spécifié dans le règlement du concours).*



Dual Shock

CD CONSOLES
5-7, rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex, France.
Tél. : 33 01 49 88 63 63.
Fax : 33 01 49 88 63 64.
Minitel : 3615 KONSOL

RÉDACTION
Directeur adjoint de la rédaction :
Stéphane Lavoisard, assisté de Olivier Floc'hic, Secrétaire général de la rédaction.
Rédacteur en chef : Gilles Sauer (gsauer@planete.net).
Secrétaire de rédaction : Ludovic Dietrich.
Maquette : Christophe Monfort.
Rédacteur : Yannick Dahan (Reportages et Tests), Filipe Canelas (News et Imports), Tommy François.
Direction artistique : Frédéric Cauchy.
Ont participé à ce numéro :
Karim Benmeziane, Raphaël Bigot, Thomas Debelle, Jean-François Descoubes, Vincent Gallopain, Daniel Hadida, Tea Teck Hao, Jean-David Hernandez, Hubert Hôjô, Olivier Lehmann, Nicolas Marson, Julien Taïb.

ABONNEMENTS
12 numéros. France : 359 F.
DOM-TOM et étranger : 479 F.
Service abonnement :
55, route de Lonjumeau, 91387 Chilly Mazarin Cedex.
Tél. : 01 64 54 76 89.

DIFFUSION - VENTES
Directeur : Olivier Le Potvin,
Responsable titre : Cyril Lamothe
assistante : Chrystèle Bono.
Tél. : 01 49 88 67 53. (Réservé aux dépositaires de presse.) Rédacteur graphique promotion : Valérie Le Petitcorps.

ANCIENS NUMÉROS
Du lundi au vendredi uniquement entre 9h30 à 12h45.
Tél. : 01 49 88 63 90

FABRICATION
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé.
Chef de fabrication : Sylvie Lafourcade, assistée de Cécile Le Floc'k.
Responsable photogravure : Frédéric Levesque.

MULTIMÉDIA
Conception : Claude Flammia, klod@pressimage.fr

COMPTABILITÉ
Directeur comptable et financier : Éric Bourdonnec
Contrôleur de gestion : Leila Aithabib.
Comptabilité fournisseurs : Patrick Vendendriessche.
Comptabilité clients : Stéphane Bouchard.

JURIDIQUE
Françoise Linossier.

RESSOURCES HUMAINES
Virginie Guyard.

PUBLICITÉ
Directeur de développement :
Antoine Harmel. Tél. : 01 49 88 67 00
Chef publicité :
Thierry Boyer. Tél. : 01 49 88 67 13
Relation clientèle :
Cécile Hergault. Tél. : 01 49 88 67 04

ANGLETERRE - IRLANDE - ALLEMAGNE
Huson European Media -
Tél. : 00 44 1784 469 900 - Fax : 00 44 1784 469 996.

DIRECTION ÉDITORIALE
Directeur de la publication et des rédactions :
Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Anne Saliot
CD Consoles est une publication de Pressimage, SA au capital de 2 500 300 F, filiale de Pressimage. Principaux associés : Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli.
Siège : 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. France.
Numéro de commission paritaire : 75 671.
Dépôt légal 4e trimestre 1998. N° ISSN : 1259-3869.
La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa premier de l'article 40).
Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal.
Crédits photos et copyright : tous droits réservés.
Imprimeur Rotographik, Barcelone (Espagne).
Ce numéro est accompagné d'un supplément éditorial jeté intitulé « CD Consoles ».

DIFFUSION CONTROLE OJD 1997
DIFFUSION CONTROLE ECRITS SPECIALISES 1997

EN VENTE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS
PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

9,21 FTTC/Mn

100% PlayStation
PlaySoluces
Les soluces et tips Playstation de A à Z

116 pages
de soluces
100 %
PlayStation



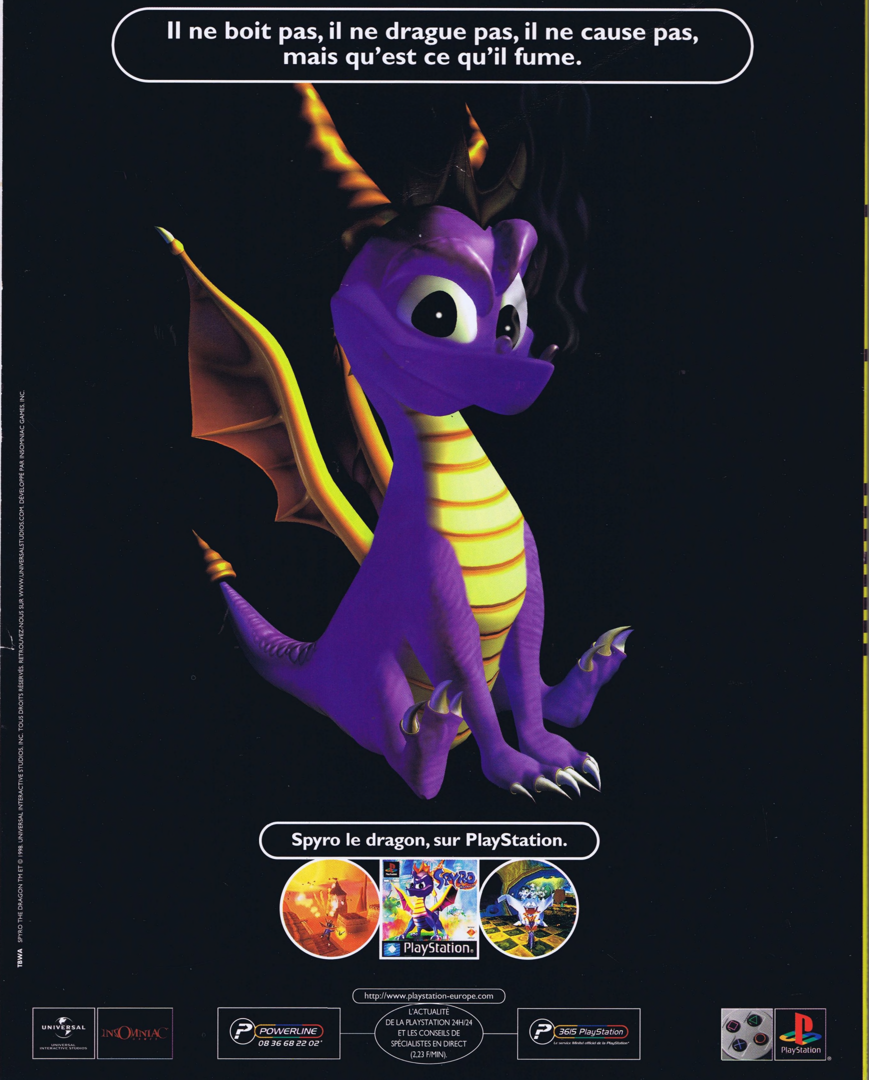

EN KIOSQUE
DÈS LE 13 NOVEMBRE

116 PAGES
DE SOLUCES
TIPS ET TACTIQUES
POUR N 64




100%
Nintendo 64

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE


Il ne boit pas, il ne drague pas, il ne cause pas,
mais qu'est ce qu'il fume.
Spyro le dragon, sur PlayStation.
PlayStation
http://www.playstation-europe.com
POWERLINE
08 36 68 22 02*
L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).
3615 PlayStation
Le service Minitel officiel de la PlayStation*
UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
INSOMNIAC
PlayStation
TBWA SPYRO THE DRAGON TM ET © 1998. UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. RETROUVEZ-NOUS SUR WWW.UNIVERSALSTUDIOS.COM. DÉVELOPPÉ PAR INSOMNIAC GAMES, INC.

RAYMAN 2 ET TONIC TROUBLE • COOL BOARDERS 3 (PS)

NOVEMBRE 98

CD CONSOLES

N°45